

ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΧΑΟΣΑ

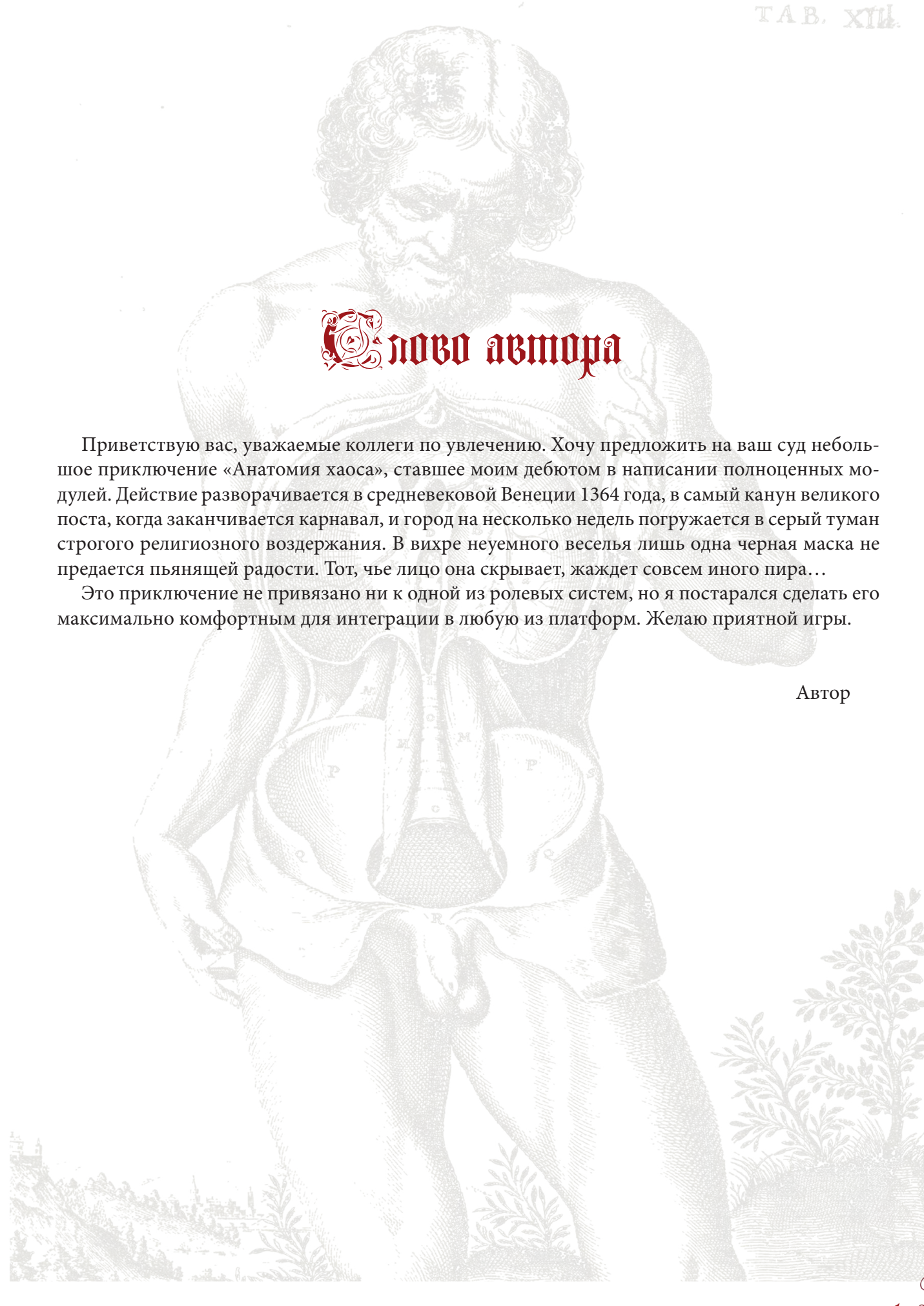
Α. Εροφеев

Содержание

Слово автора	1
Вступительный раздел	2
Вводная	3
Акт 1	6
Район доков	6
<i>Результаты бросков на изучение арбалетного болта</i>	6
«Луна Бальоне».....	7
<i>Спросите гондольера</i>	7
«Приветствую, синьоры, Маурицио Феррари к Вашим услугам».....	7
«Тепло, уют, янтарное вино? За звонкую монету!».....	8
«Золотая наковальня».....	8
<i>В этом городе правит бюрократия</i>	9
Спасительная безысходность.....	9
«У меня есть предложение...».....	9
<i>Список предметов, изготовленных для Таинственного Клиента</i>	10
Остров Джудекка	10
Таинственный незнакомец.....	10
<i>Александр Каталонский</i>	11
Риск – дело благородное.....	11
<i>Изабелла Мольери</i>	11
Кастелло	13
Сан-Поло	14
Старый Джузеппе, мастер обмана.....	14
Аптека Чудного Блюхери.....	15
Акт 2	16
<i>А был ли мальчик?</i>	16
Первый этаж.....	17
<i>Опрос свидетелей</i>	17
Второй этаж.....	17
<i>Сказки мертвеца</i>	18
Святость не спасает от грехопадения.....	18

Площадь Сан-Марко.....	19
В преддверии пиршества.....	19
Капитан.....	20
<i>Беспокойный капитан</i>	20
Пир на костях.....	21
И сладкого вина последний кубок.....	22
<i>Последний ужин</i>	22
Опрос возможных свидетелей.....	23
Осмотр комнаты убитого.....	23
Акт 3	24
Порочная честь.....	24
Наперегонки со смертью.....	24
Загадки прошлого.....	25
<i>Чертов капитан!</i>	25
Финал.....	26
Выбери свой путь.....	27
Варианты прибытия.....	27
Развитие событий.....	27
Логово зверя.....	28
Эпилог.....	28
Приложения	30
Информация в помощь мастеру.....	30
Биография и образ убийцы.....	31
Расшифровка действий убийцы.....	33
Последовательность основных событий.....	33
Наглядная система генерации.....	35
Персонажи.....	37
Карты.....	44
Пакет документов, полученный персонажами	
от Маурицио Феррари.....	46
Письмо от Совета Десяти.....	52
Письма убийцы.....	54

Автор: Ерофеев Антон
Верстка: Ерофеева Александра
Москва, 2015

A detailed background illustration of a man in a suit, with an anatomical diagram of his torso. The diagram shows internal organs and is labeled with Cyrillic letters: 'М' (M) for stomach, 'О' (O) for liver, 'П' (P) for lungs, 'С' (S) for heart, 'Ж' (Z) for stomach, 'В' (V) for bladder, 'М' (M) for kidneys, 'П' (P) for lungs, 'С' (S) for heart, 'Ж' (Z) for stomach, 'В' (V) for bladder, 'М' (M) for kidneys. The man has curly hair and a beard, and is looking down at his chest.

Слово автора

Приветствую вас, уважаемые коллеги по увлечению. Хочу предложить на ваш суд небольшое приключение «Анатомия хаоса», ставшее моим дебютом в написании полноценных модулей. Действие разворачивается в средневековой Венеции 1364 года, в самый канун великого поста, когда заканчивается карнавал, и город на несколько недель погружается в серый туман строгого религиозного воздержания. В вихре неумного веселья лишь одна черная маска не предается пьянящей радости. Тот, чье лицо она скрывает, жаждет совсем иного пира...

Это приключение не привязано ни к одной из ролевых систем, но я постарался сделать его максимально комфортным для интеграции в любую из платформ. Желаю приятной игры.

Автор

Мир хранит немало свидетельств человеческой силы и воли к жизни. Город, возведенный на островках из глины настолько жидкой, что в ней можно утонуть. Город, настолько отрезанный от цивилизации, что должен был исчезнуть в веках. Город купцов и ремесленников, мореходов и поэтов. Венеция. Город процветающий и самобытный, тем не менее, построен на страхе и отчаянии...



Действие модуля разворачивается в Венеции 1364 года, в самый разгар карнавала, что заканчивается в аккурат перед великим сорокадневным постом. В город прибыло немало гостей со всего известного мира, и купцы поторопились вернуться из дальнего плаванья в надежный порт.

Стоит кратко ввести игроков в политическое устройство свободного торгового города, которым являлась тогда Венеция. Не находясь в подчинении ни у одного из государств, этот оплот торговли обладал абсолютно независимой и про-

грессивной бюрократической системой. На самой верхней ступеньке правящей группы стоял дож — выборное лицо, пожизненно придавливающее трон вольного города-государства. Его власть была ограничена шестью верховными советниками, которые, в том числе, исключали неправомерные действия своего патрона. Например, дож не имел права даже вскрывать деловую корреспонденцию без присутствия хотя бы одного советника.

Следом за этой правящей семеркой следовал Совет Десяти — также выборный орган,

являвший собой некое подобие ФСБ или ЦРУ в сплаве с парламентом. Все свои решения дож обсуждал с группой советников, а после проходили финальные прения с Советом Десяти. И только после этого решение одобрялось. Но главной задачей благородной десятки, выбиравшейся, к слову, из самых знатных семей Венеции, была охрана суверенности государства от посягательств внешних и внутренних. Для этой цели в руках сообщества были сосредоточены огромные правовые, финансовые и человеческие ресурсы. Обширная агентурная

сеть охватывала не только всю Европу, но и выходила далеко за ее пределы, проникая в самые дальние страны, с которыми Венеция вела торговлю.

Подписать себе смертный приговор в то время было достаточно несложно. Одно лишь подозрение в государственной измене могло привести человека или группу людей на эшафот. К подозреваемым могли применяться изощренные пытки прежде, чем их вина будет доказана. Существовала также система анонимных доносов, именовавшаяся «Львиная пасть». Большая рельефная голова из мрамора, изваянная на стене дворца дожей, жадно проглатывала предлагаемую ей почту.

Но, несмотря на кажущуюся жестокость, Совет действовал по возможности осторожно. Четкое разделение власти не позволяло преобладать интересам одного человека. Стоит ли говорить, что вся правящая верхушка широко поддерживалась горожанами, две тысячи представителей которых, от самых богатых и до беднейших, непосредственно принимали участие в политической жизни города? И только недавние события еще заставляют Совет Десяти более пристально наблюдать за слухами и донесениями. В 1355 году дож Марино Фальеро замыслил восстание, дабы установить монополию власти. Заговор был раскрыт, а не в меру ретивый правитель

утратил возможность носить колпак дожа.

Как бы то ни было, Венеция процветает под правлением 58-го дожа, Лоренцо Чельси, человека умеренно тщеславного. В городе присутствуют такие неслыханные блага цивилизации, как государственная медицинская программа и свободные выборы. Нескончаемые потоки шелка, жемчуга, пряностей и диковинных товаров притягивают многочисленные торговые суда, а несокрушимый военный флот и удачное расположение делают невозможным даже самый отчаянный штурм. Звонкий смех гуляк, манящие запахи таверн и безликий ужас полузабытых закоулков ждут своих гостей.

Вводная

Правящая верхушка торгового города-государства не на шутку встревожена загадочными убийствами, совершенными неизвестным душегубом. Выбирая своих жертв по совершенно неясной логике, он присылает им письма с туманными предупреждениями, истинный смысл которых также остается неизвестным. Спустя некоторое время адресат такого послания погибает, а над телом его совершается зверство в виде отсечения конечностей или удаления каких-либо органов.

Ни городская стража, ни штатные знатоки преступных деяний не в силах поймать даже тень призрачного палача, вершащего свои богомерзкие деяния под покровом ночи. Последней каплей в эту черную чашу упало письмо, предназначенное для высшего Совета Десяти, посулив им, без сомнения, скорую кончину. В город были созваны лучшие агенты и самые искушенные охотники на шпионов и наемных убийц, что были в ведении монаршего совета.

Игрокам предстоит примерить на себя роль агентурной ячейки Совета Десяти, отличившейся в деле вычисления шпионов и сребролюбивых душегубов, подосланных к представителям Венеции на территории Священной Римской Империи. Некоторое время назад они получили депешу с недвусмысленным приказом немедленно прибыть в Венецию и обратиться к лицу, представляющему Совет Десяти.

Район доков

Синьору Альберто Моретти.

Приветствую вас, господин Моретти. Вы хорошо служили Совету Десяти за пределами границ нашего славного государства и проявили себя как верный и рачительный слуга. Слухи о Ваших успехах сохраняют веру в непобедимость Венеции.

Но тучи сгущаются над нашей родиной, и страх поселился в самых отважных сердцах. Совет повелевает Вам незамедлительно отправиться в Венецию для защиты ее единства и благополучия. По прибытии Вас будет ожидать доверенное лицо Совета, Маурицио Феррари, находящийся в ранге координатора и доверенного распорядителя, так что отнеситесь к нему с подобающим его положению почтением. Встретиться с ним вы сможете в таверне «Флориан», что при гостинице «Луна Бальоне». Поторопитесь.

Совет Десяти

Относительная свобода действий начинается для игроков на борту судна «Лукреция», прибывающего в порт Венеции во второй половине дня. Здесь достаточно шумно и людно, так как многие купцы поспешили вернуться к карнавалу. Игрокам следует соблюдать осторожность и присматривать за своими вещами, ведь в порту масса воришек, желающих поживиться за счет ротозеев. В первую очередь их внимание привлекают украшения, кошелек и небольшое оружие. Будет предпринято 1d3 попытки.

В письме, хранящемся у Альберто Моретти, рекомендуется прибыть к контактному лицу в гостиницу «Луна Бальоне», расположенной в районе Сан-Марко. Оптимальным решением будет нанять большую гондолу (шесть человек с багажом).

В процессе поиска гондолы мастеру следует привлечь внимание игроков к группе оборванцев,

играющих в кости. В кучке «ставка» на бочке (мелких монет, сомнительных украшений и безделушек) явно выделяется черный арбалетный болт. Игроки могут попытаться выиграть его (на удивление, оборванцы играют честно, но не очень умело) или отобрать силой (запугать, украсть), что может привлечь внимание стражи. Снаряд абсолютно черный, с неглубокими насечками на вороненой стали. Броски на навыки: Оружейное/военное дело (несложные), медицина/алхимия (сложные), охотничьи навыки (средние), байки и истории (сложные).

Так или иначе, группа находит подходящую гондолу и отправляется в путь. Их плавание будет проходить вдоль южного берега района Дорсодуро, включающего в себя также остров Джудекка. Плавание займет не менее получаса. В процессе плавания игроки могут изучить неожиданную

Результаты бросков на изучение арбалетного болта.

Оружейное/военное дело:

Снаряд крайне необычный, цельнокованный, вороненый, с многочисленными насечками. Баланс болта идеальный, предназначен, скорее всего, для небольшого, но весьма мощного арбалета нестандартной конструкции. Насечки предназначены не для эффекта невозвратности, а для нанесения ядохимической смеси.

Алхимия/медицина: Несомненно, снаряд предназначен для нанесения на него яда. Чтобы установить тип токсина, необходимо обнаружить более свежий образец.

Охотничьи навыки: Хммм, эта короткая стрела определенно не подходит для охоты на животных. Слишком тонкая и короткая, тем не менее, она выкована цельной. Насечки на боевой части идеально подходят для нанесения яда.

Байки и легенды/история: Похожие стрелы извлекали из тел высокопоставленных престолоносцев. Ходили слухи, что к их смертям были причастны тайные ордена наемных убийц. Их оружие, без сомнения, смазывается смертельным ядом.

находку (арбалетный болт) и расспросить гондольера о последних событиях.

Также это время можно (и нужно) использовать для ознакомления игроков с Венецией

XIV-го века. Город, полностью построенный на воде, на деревянных сваях, многочисленные гондолы, богатые купеческие дома, выходящие фасадами прямо в море — все это заслуживает отдельного внимания.

«Луна Бальоне»

Гондола причаливает прямо к небольшой пристани, буквально на пороге гостиницы «Луна Бальоне». На входе слуга поинтересуется о цели визита и, услышав имя пригласившего их человека, проводит группу в обеденный зал. Помещение очень велико, уставлено тяжелыми столами и богато украшено.

Нужный игрокам человек, Маурицио Феррари, расположился за столом в дальней от входа части зала. Он ужинает со своими гостями и, увидев игроков, извиняется и направляется к ним. Для разговора они выходят в закрытый палисадник с беседкой, окруженной с трех



сторон клумбой из растений с темно-зелеными резными листьями и венчиком синих соцветий. В короткой беседе он приветствует персонажей и коротко вводит их в курс дела. Агентов призвали для расследования особо важного дела, им предоставлен большой двухкомнатный номер в «Луна Бальоне» на весь срок пребывания

и определенная сумма денег на текущие расходы. Также координатор передает плотный бумажный пакет с подробностями задания. После этого он уточняет, что бывает здесь каждый вечер с восьми до девяти и откланивается.

*«Приветствую, синьоры,
Маурицио Феррари, к
Вашим услугам»*

Спросите гондольера

Правя гондолой, кормчий охотно втянется в беседу и ответит на вопросы игроков. Используйте наиболее общую информацию для поддержания этого разговора. Если игрокам удастся завоевать расположение Старого Микеля (звонкой монетой, конечно же), то он поведаст совсем уж жуткую историю, как некоторое время назад (в ночь убийства Моззерини) через широкий канал между Джудеккой и основным районом стремительно пронеслась низкая черная лодка. «Ночь была лунной и я, лишенный сна, но никак не работы, возвращался с Джудекки, отвезя туда веселую компанию подгулявших синьоров. Когда я остановился перевести дух и полюбоваться звездами, я услышал тихий мерный плеск, заставивший меня обернуться в поисках его источника. Напрягая зрение, я всматривался во тьму, и наконец мне удалось разглядеть черную гондолу с очень низкими бортами, почти летящую в направлении Сан-Марко, футах в ста от моей старой скорлупы. Правящий ей гребец сидел на дне и налегал на весла, что есть духу. После той ночи я постоянно ищу лодку со схожими очертаниями, но она так и не попалась мне на глаза. А как лихо он заложил на борт, поворачивая к востоку, ух!»

Невысокого роста, с небольшим брюшком и обширной сияющей лысиной, обрамленной длинными черными волосами, припорошенными сединой — таким предстанет Маурицио игрокам. Полноватый, гладко выбритый, с темными живыми глазами на смуглом лице, синьор Феррари занимает высокий пост при Совете и одет подобающе богато: свободные одежды из дорогой ткани, золотой перстень с ярким рубином и мягкие кожаные туфли с загнутыми носами.

Маурицио — проницательный и опытный координатор, а на его счету немало раскрытых покушений. Он имеет солидные связи в городской страже, бла-

городных домах и ремесленных гильдиях. Вот уже восемнадцать лет из своих сорока шести он работает на Совет, начав с простого агента, занимающегося недобросовестными купцами.

С игроками координатор будет вести себя достаточно непринужденно и подчеркнуто вежливо. Группа может найти его каждый вечер в таверне «Флориан», что на первом этаже гостинного дома «Луна Бальоне». Через этого персонажа вы можете немного помочь игрокам сориентироваться в текущем расследовании. Ключевая фигура взаимодействия игрок-мастер.

Остаток этого дня игроки могут потратить на изучение документов, своего номера и публики в зале на первом этаже. Там они непременно заметят хозяина гостиницы — Франко Романо, прохаживающегося между столов и коротко беседующего с гостями. На этом день заканчивается.

В первую очередь игрокам предстоит изучить два места убийств, допросить свидетелей и попытаться сложить свои первые впечатления.

«Золотая наковальня»

Оружейная мастерская «Золотая наковальня» вопреки своему пышному названию предстает перед посетителями ветхим двухэтажным сараем, хоть и сложенным из известняка и сланца. Грубые серые плиты из разномастного камня составляют стены сооружения, тогда как крыша по праву гордится славой затонувших кораблей, приходясь им прямой родственницей через доски и реи, что удалось выловить в порту хозяину «Наковальни»...



«Тепло, уют, янтарное вино? За звонкую монету!»

Из всех видных особ Венеции заметнее всех фигура достойного синьора Франко Романо, хозяина гостинного дома «Луна Бальоне» и располагающейся на первом этаже таверны «Флориан». Очень высокий, никак не ниже двух метров, господин Романо отличается отменным аппетитом, что стоило ему стройной фигуры военного моряка, коим он был в юности. Теперь ему остается лишь вздыхать, глядя на свое изрядно отросшее пузцо. Короткие черные волосы слегка спадают на глаза, отчего Франко периодически приглаживает их пухлой ладонью, а крючковатый нос с горбинкой делает его профиль схожим с хищной птицей. В остальном господин Романо выглядит точь-в-точь как и все представители высшего сословия венецианских купцов — богатые длиннополые одежды, подхваченные шелковым кушаком, дорогие сафьяновые туфли и непереманный перстень стоимостью с небольшой поселок. Но никакие побрякушки не сгладят характер военного моряка, что много лет жил предвкушением кровавой битвы.

Оружейная мастерская открыта для посетителей почти круглосуточно, ведь ее хозяин и единственный мастер не в том положении, чтобы позволить себе потерять клиента из-за такой мелочи, как неурочный час. Дела у Альвара Борхеса, каталонского оружейника, идут откровенно плохо. Его чаще можно увидеть на пороге своей кузни строгоющим деревянные мечи для местной детворы, чем за настоящим делом.

Сама мастерская не отличается удобством и уютом. На первом этаже, где разместился инструмент и самая обычная, вовсе не золотая, наковальня, нет окон. В те редкие дни, когда у Альвара появляется работа, дверь кузни распахнута настежь, позволяя скудным лучам света проникать в задымленную мастерскую.

Второй этаж здания служит жилищем для оружейника и обставлен крайне скудно. Грубая деревянная кровать с жестким изголовьем, выдавший виды табурет из простого комля и стол, сколоченный из частей старой

бочки. Ставни единственного окна всегда закрыты, хотя точнее будет сказать — заколочены.

В наличии у ремесленника можно найти изящное и очень качественное оружие в крепких чехлах и ножнах. Это все, что было сделано из закупленного тремя годами ранее материала, когда синьор Борхес, преисполненный надежд, приехал покорять Венецию. Все оружие, что Альвар предлагает на продажу, высочайшего качества и уж точно лучше того, что есть у игроков. Средняя цена на него колеблется от 1-2 цехинов за легкое вооружение (кинжалы, ножи, стилеты) до 8-10 цехинов за сталь средней величины (мечи, сабли, шамширы, топоры и т.д.). Громоздкого и тяжелого оружия в «Золотой наковальне» не имеется, но его всегда можно заказать. Также господин Борхес всегда может заточить клинковое и привести в порядок стрелковое оружие, беря за это по лире за единицу. Такое снаряжение получает солидный бонус на точ-

В этом городе правит бюрократия

Рано или поздно игрокам предстоит встреча с каталонским оружейником Альваром Борхесом, чья скромная мастерская расположена в районе доков. Альвар предстает высоким крепким мужчиной средних лет, коротко подстриженным, носящим пышные черные усы «щеткой». Одет оружейник более чем скромно, но даже такое невзрачное рубище выдает в нем иноземца и притягивает внимание прохожих. Нередко синьор Борхес забывает снять заляпанный маслом кожаный передник, чем только усиливает постороннее любопытство. Альвар — одаренный оружейник, приехавший в Венецию около трех лет назад в надежде, что его мастерство принесет ему славу и признание. Но косность местных гильдий сделала свое дело — мастер перебивался ковкой гвоздей и копил долги.

Года полтора назад в его мастерскую под вечер заглянул странный синьор, одетый в длинный черный плащ и жутковатую карнавальную маску. Мрачный гость был немногословен — предложил щедрую плату и целый ворох заказов по чертежам и схемам самого клиента. Внеся приличный задаток, господин исчез, напоследок обронив, что явится забрать работу через два месяца. Спустя отведенное на работу время, опять же поздним вечером, незнакомец прибыл, дабы забрать изготовленное мастером оружие. Придирчиво осмотрев результаты трудов, сумрачный гость аккуратно свернул листы со схемами и, опустив на стол тяжелый кошель, скрылся в ночи. Ни его, ни изготовленного оружия оружейник более не видел, а вырученные деньги позволили ему расплатиться с долгами и выкупить свою ветхую мастерскую в доках.

Альвар, и без того немногословный, не станет разговаривать с каждым встречным-поперечным, а уж тем более не поведает о своем таинственном заказчике. Игрокам предстоит проявить чудеса дипломатии, если они желают разговорить угрюмого каталонца. Как бы то ни было, Альвар опознает арбалетный болт как свою работу. Дальнейший диалог отдается на откуп игрокам, но стоит помнить, что Борхес не имел злого умысла, изготавливая хитроумные приспособления и сложное оружие. Если игрокам удастся убедить оружейника в том, что его заказчик — жестокий убийца, Альвар согласится помочь группе в поимке своего бывшего клиента.

ность (стрелковое и метательное) и наносимые повреждения (клинковое, топоры, метательное).

Стоит ли уточнять, что любому проданному клинку или арбалету мастер будет искренне рад, ведь «такую знатную казну долгов нужно как-то разорять».

Спасительная безысходность

Так уж вышло, что профессиональное любопытство Альвара Борхеса может позволить игрокам серьезно продвинуться в их расследовании. Тот загадочный заказчик, что однажды вечером навестил его мастерскую, не так впечатлил ремесленника, как чертеж невиданного доселе арбалета. Рискую навлечь на свою голову беду, оружейник раздо-

был пергамент и чернила, чтобы скопировать схему.

После того, как таинственный заказчик забрал схемы и сложенное оружие, Альвар стал ночами работать над братом-близнецом странного арбалета. Ночами он запирался в своей мастерской, корпя над новым образцом. Теперь это странное оружие надежно спрятано в доме Альвара, и он вряд ли станет о нем даже упоминать, опасаясь, что однажды вечером вернется ужасный заказчик в черной дьявольской маске...

Оружейник неохотно пойдет на диалог и много сказать просто не решится, но предложит игрокам честный обмен. Если бы игроки могли замолвить за него словечко в городе, то он бы

постарался помочь всем, чем сможет. Приняв такое предложение, игроки встанут перед вопросом, как им пособить Альвару в его деле. Самый очевидный вариант — обратиться с этим вопросом к Маурицио Феррари. Убедить его можно несколькими способами.

“У меня есть предложение...”

Варианты убеждения Маурицио Феррари.

Идеальным вариантом будет отдать ему письмо из пачки, которую игрокам вручит Изабелла (задание «Риск-дело благородное»). В таком случае Маурицио торопливо спрячет письмо и возьмет с группы обещание никому не рассказывать об их находке. Если документ

ему отдали до просьбы оружейника, то ничего страшного — синьор Феррари не забудет оказанной услуги.

Вторым вариантом будут многовариантные торги. Совокупность силы убеждения переговорщиков и подкрепление их весомыми доводами (ценность человека, как свидетеля, качество оружия и т. д.). В случае успеха Маурицио пообещает замолвить словечко перед интендантом, и уже через два дня Альвару предложат работать в дворцовых мастерских.

Успешным выполнением задания будет считаться обещание синьора Феррари помочь оружейнику в его деле. Если игроки будут искать другой способ решения проблемы — поощрите их. Для справки — есть и «денежный вариант», группе придется где-то найти 300 цехинов на покупку торговой лицензии, что даст право на свое клеймо и вывеску, а также позволит вести свободную торговлю.

Список предметов, изготовленных для Таинственного Клиента

1. Необычный арбалет с двумя парами плеч, расположенных диагональным крестом. Точность боя повышается за счет продольно скользящей каретки, что позволяет не только снизить трение снаряда о цевье, но и дает возможность стрелять произвольным боеприпасом (т.е. арбалет может выступать в качестве дублетера). В остальном же это прекрасной работы арбалет, его отличают повышенная точность и дальность стрельбы. Расплачиваться за эти преимущества придется тщательным смазыванием оружия после каждых 5 выстрелов, иначе он теряет все свои преимущества. (Строго говоря -1 за каждые 5 выстрелов без смазки до итогового показателя среднего легкого арбалета.)

2. Десяток тонких цельнокованных болтов с чередой насечек на боевой части. Вороненые.

3. Оружейная пара из узкого прямого меча и кинжала. По всей длине клинков нанесена глубокая гравировка, похожая на насечки арбалетных болтов.

4. Тяжелая подпружиненная ловушка (капкан) на длинной цепи.

5. Два прочных абордажных крюка чуть измененной формы (мастер сам не знает, для чего), да еще и намного меньше размером, чем требуется.

В благодарность за помощь оружейник отдаст игрокам точную копию арбалета, что смастерил для своего давнего клиента. Также он предоставит список тех вещей, что изгото-

вил помимо странного самострела, и пригласит заходить к нему, если потребуются новое оружие или нужно будет привести в порядок уже имеюще-

Остров Джудекка

Первой из трех жертв за последние две недели стала почтенная синьора Джулия Моззерини, хозяйка закрытого салона для состоятельных мужчин. Тело нашли на калле ди Меццо (карта), недалеко от ее заведения. Труп был изуродован, как и все предыдущие жертвы. Тело уже захоронено, и изучить его не представляется возможным. Кое-какие результаты может дать опрос свидетелей (подкуп, запугивание или уговоры), которые покажут, что за салоном (читай борделем) постоянно наблюдается какой-то загадочный мужчина. Увидеть его можно в

одном из переулков. Если игроки решат выследить незнакомца, то им придется ловить его во второй половине дня.

Таинственный незнакомец

Во второй половине дня, ближе к вечеру, в одном из укромных переулков возле салона синьоры Моззерини игроки могут заметить молодого человека, одетого по последней моде. Попыток к бегству предпринимать он не станет, а в случае обнаружения попытается прикинуться обычным

зевакой. Будучи припертым к стенке, начнет обвинять игроков в попытке убийства его возлюбленной и сыпать проклятиями. (Примечание ведущему: постарайтесь не перегнуть палку и не подставить этого персонажа под удар). Поняв, что группа не понимает, о чем он, молодой человек представляется Александром из Каталонии и рассказывает, что три недели назад прибыл сюда заключить выгодную сделку и поучаствовать в знаменитом карнавале. Две недели назад, будучи изрядно навеселе, Александр по совету



Александр Каталонский

Каталонский купец предстает перед игроками человеком, одетым по последней венецианской моде — длиннополый камзол из темно-синей ткани, подпоясанный шелковым кушаком, доходит до колен, на ногах — клетчатые чулки, убранные серебряными бубенцами и подбитые толстыми кожаными подошвами. Крепкое телосложение и резкие черты смуглого лица выдают в нем решительного и отважного человека, а заткнутый за пояс изогнутый нож дополняет этот образ. Завершают картину короткая борodka клинышком и щегольски подвитые усыки.

своих новообретенных венецианских товарищей заглянул в этот бордель (он называет вещи своими именами). Там он без памяти влюбился в «самую прекрасную нимфу, что правят этими морями». Нимфой оказалась лучшая «девочка» синьоры Моззерини, Изабелла. На его радость, чувства оказались взаимными, но покинуть салон девушка могла только ногами вперед. *Эта приближенная Моззерини располагает крайне важными сведениями, остро компрометирующими ряд благородных господ, а заодно и их семьи. Представители одной из них наняли группу головорезов чтобы убрать негодную свидетельницу. Также дуболомы имеют приказ проникнуть в салон и перевернуть все в поисках компромата (наниматель предполагает, что старуха вела дневник). Изабелла подкупила шестерых стражников для защиты от убийц, оплатив их услуги*

деньгами и свободным доступом к «девочкам», но покинуть стены заведения ей не под силу из-за постоянно ошивающихся рядом головорезов и городской стражи, у которой недвусмысленный приказ «скрутить эту потаскуху при попытке к бегству».

Александр попросит игроков помочь ему вызволить Изабеллу и сопроводить ее на корабль, стоящий в порту. Группе предстоит придумать способ проникнуть в бордель и быть во всеоружии для сопровождения женщины в порт. Александр сам не сможет помочь игрокам, так как должен будет готовить корабль к скорейшему отплытию.

Риск — дело благородное

Итак, игроки согласились помочь Александру и вызволить его возлюбленную из окружения. Задание средней сложности, но не стоит терять бдительности. На кону, возможно, важная информация, которая может пролить свет на таинственную смерть старой Моззерини.

Проникновение в бордель днем осложняется тем обстоятельством, что он фактически закрыт, и внешний периметр контролирует стража (направленная сюда влиянием заинтересованных вельмож). Ночью они снимают патруль и скрываются за дверями салона для «ночевки». Если удастся поговорить с Изабеллой до наступления темноты (около 21 часа), то она объяснит невозможность бежать сейчас. Также она уточнит, что старуха Моззерини не умела ни писать, ни читать, и все «канцелярские» обязанности она возложила на свою по-

мощницу. «Я читала ей письма с угрозами и предложениями выкупить компроматы от некоторых представителей благородных домов, - расскажет Изабелла, - Старуха от души смеялась и приказывала сжечь эти послания, но я ослушалась». Девушка обладает внушительной пачкой важных писем, которые компрометируют влиятельных людей Венеции и готова обменять их на свою свободу. Больше никаких подробностей она не со-



Изабелла Мольери

Изабелле, родившейся и выросшей в бедной венецианской семье штукатура, с детства хотелось покинуть серую, пропитанную жаждой наживы и запахом сырости Венецию. В четырнадцать лет это стремление привело ее на порог салона синьоры Моззерини, которая предложила ей «хорошо зарабатывать, почти ничего не делая». В чем заключалась суть работы, она поняла очень скоро. На счастье, девушка немного знала грамоту, и при необразованной и грубой хозяйке борделя она стала кем-то вроде секретаря. Сметнув, что таким образом можно избежать «основной» занятости, Изабелла принялась вникать в ремесло своей хозяйки и к семнадцати годам смогла завоевать доверие престарелой сутенерши, став ее доверенным лицом.

В свои девятнадцать Изабелла выглядит весьма эффектно и умело этим пользуется — скрывается «профессиональный» опыт. Одежду носит подчеркнуто неброскую, а копну вьющихся локонов прячет под головным платком.

общит до того момента, когда окажется в безопасности.

Если же игроки не встретятся с Изабеллой до наступления темноты, то им придется действовать осторожнее, иначе они рискуют сильно напугать свою цель, и она спутает все карты отчаянной попыткой побега. В ее комнате на втором этаже припрятана самодельная веревочная лестница, по которой барышня попробует спуститься и удариться в бег. Ситуация для нее осложняется тем, что ее окно выходит на канал.

Ночью за домом ведут наблюдение нанятые для устранения Изабеллы головорезы. Под присмотром остается главный и черный вход, а наблюдение за окном комнаты куртизанки не представляется возможным из-за отсутствия освещения и наличия канала, что может способствовать незаметному побегу.

Днем побег будет пресечен стражей, и Изабеллу доставят в казематы, где ее ждет печальный финал (ее обвинят в убийстве Моззерини и не мешкая казнят). Примерно через сутки после ее задержания в борделе вспыхнет пожар, уничтожив само строение и находящиеся внутри куртизанок.

Варианты развития событий будут различаться в зависимости от того, какой путь решения проблемы побега выберут игроки. После наступления темноты стража, укрывшаяся за дверями борделя, будет практически безвредна после вина и плотских утех. Если Изабелла будет предупреждена о побеге заблаговременно, то вине для стражников окажется опиум, и в борделе можно будет смело проводить скачки на слонах — они не проснутся.

Это важно: крайне желательно подтолкнуть игроков к предварительному визиту, миновав охрану тем или иным путем. В остальном предоставьте игрокам возможность самостоятельно спланировать эвакуацию бедовой девы.

Так или иначе, после вызволения пленницы игрокам стоит переправить ее в порт. Для этого потребуются гондола или шлюпка, о которых имеет смысл позаботиться заранее. Если головорезы не заметили пропажи, то побег пройдет гладко. В противном случае они выследят группу и устроят внезапную атаку в количестве (сумма игроков + гаварь). Импровизируйте, головорезам хорошо заплатили, и они не намерены так легко сдаваться.



Миссия завершается по прибытии в порт с живой и, желательно, невредимой Изабеллой к пришвартованному кораблю. Для выражения благодарности пара пригласит игроков в каюту капитана. Александр извинится, что не может отблагодарить их монетой, так как потратился на покупку товара, но игроки могут взять из его груза все, что унесут в руках.

Изабелла сдержит свое сло-

во и отдаст группе пачку конвертов с письмами, прямо или косвенно указывающих на неких лиц, имеющих вес в высших кругах города. Отдельно она протянет конверт со сломанной печатью фиолетового сургуча. «Это письмо тоже рассмешило старуху, зная бы ей, что это были не пустые слова». Набравшись смелости, девушка расскажет, что в ту ночь она выскользнула из борделя для встречи с Александром, воспользовавшись отсутствием хозяйки. Свернув в узкий темный переулок, Изабелла увидела на фоне ночного неба фигуру, взбирающуюся на крышу одного из домов по веревке. Незнакомец быстро втянул трос наверх и исчез из поля зрения. Там она и нашла бездыханное тело с вырезанными глазами.

В трюме корабля игроки найдут левантийские ковры (под силу унести будет один, стоят эти предметы роскоши весьма немало). Остальной груз не представляет интереса. Если надавить на Александра, то он неохотно расстанется со шкатулкой, полной крупного жемчуга (около 100 жемчужин). Торговец есть торговец.

Игроки могут подробнее расспросить Изабеллу о внешности убийцы, но она почти ничего не успела разглядеть. Высокий рост, среднее телосложение — вот все, что можно узнать. На вопрос, какого черта старуха делала в столь поздний час на улице, девушка пожмет плечами. Под занавес диалога Изабелла подтвердит, что Моззерини никогда не собирала компроматов, а «похотливые пердуны, что захаживали к девочкам, навывдумывали того, чего нет на самом деле».

Кастелло

Район Кастелло имеет для Венеции исключительное значение. Здесь, в отдельном порту днем и ночью стережет покой граждан могучий военный флот. Также тут расположен арсенал, верфи, оружейные мастерские, казармы и, конечно же, дома благородных офицерских родов. Разве стоит уточнять, что излишне вызывающее поведение в районе Кастелло не одобряют?..

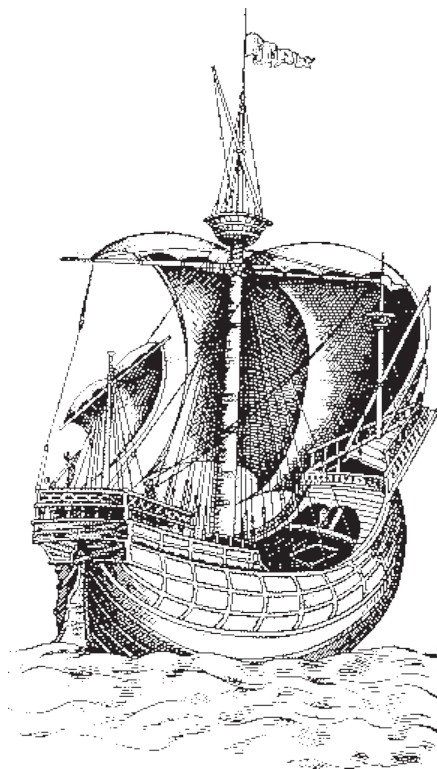
Игроки прибывают в район Кастелло для осмотра места убийства вице-адмирала Аруана Монтерро. В бумагах, переданных координатором Феррари, коротко и содержательно описываются обстоятельства смерти бывшего военного моряка.

Дом семьи Монтерро располагается в западной части района и представляет собой большой двухэтажный особняк, выстроенный в классическом венецианском стиле. Вся оставшаяся семья вице-адмирала в лице зятя, дочери и сына сейчас на месте. Они не предупреждены о визите, и игрокам придется быть понастойчивее с прислугой. Перстень совета, убеждение, подкуп или запугивание откроют любые двери.

Встретить гостей выйдет Джуно Монтерро, сын покойного. Удостоверившись, что группа не праздные зеваки, предложит продолжить разговор в его кабинете.

Джуно ненавидит своего новоиспеченного родственника и всячески старается это подчеркнуть, называя его «безродным отребьем» и прозрачно намекая, что желал бы заколоть его. Сестру свою недолюбливает, но не испытывает нена-

висти. В целом, производит впечатление человека желчно-го и раздраженного, не сильно переживающего о смерти своего отца.



Про смерть отца знает немало, так как вбежал в комнату минутой позже своего ненавистного родственника и увидел вице-адмирала с отрубленной правой кистью и торчащим из груди вороненым болтом. После Джуно выбежал из дома и поднял всю окрестную стражу в тщетной попытке поймать убийцу. Про приходящую его отцу корреспонденцию ничего не знает. Будет прямо обвинять Фернана Альмана (мужа своей сестры) в сговоре с убийцей. Более ничего полезного от него выяснить не удастся. Если игроки поинтересуются возможностью поговорить с его сестрой Фелицией и ее мужем, оскорбленно фыркнет, что их нора на первом этаже, и укажет на дверь.

Комната супругов располагается ровно под кабинетом, где произошло убийство. Дочери покойного нездоровится, и ее муж предложит поговорить в кабинете Аруана Монтерро, чтобы «агенты совета попутно осмотрели место трагичной кончины».

Фернан расскажет, что является выходцем из влиятельного торгового рода, который находился в состоянии подковерной конфронтации с военной династией Монтерро. Их брак с Фелицией был почти невозможен, но вице-адмирал сумел склонить глав семейства Альман к согласию. «С детства меня манило море, но не как инструмент обогащения, а как поле для военных подвигов». Фернан быстро взбирался по карьерной лестнице, вскоре оставив позади Джуно, человека заносчивого и недалекого. Ответная ненависть была ожидаема. Не раз сын вице-адмирала пытался спровоцировать его на дуэль, но Фернан прекрасно понимал, что таким трудом достигнутый союз рухнет, и противостояние вспыхнет с новой силой.

Молодой капитан рассказывает, что в тот вечер он находился в спальне со своей супругой, пока не услышал глухой удар из кабинета тестя. Решив проверить, что случилось, он не спеша направился на второй этаж и несколько раз постучал. Не получив ответа, Фернан выбил дверь и обнаружил уже бездыханное тело с отрубленной кистью и черным арбалетным болтом в груди. В процессе осмотра игроки обнаружат грубые параллельные борозды на деревянном подоконнике (броски на поиск или

бдительность). Это следы от abordажного крюка, что подметит Фернан, служащий на флоте. Также он отметит, что крюк был необычайно прочным, если смог так глубоко впитаться в дубовую доску. Не меньше его заинтересовал и сам снаряд, который он поспешил выдернуть из груди: «Цельнометаллический арбалетный болт. Вороненый. Работа редкой красоты и искусности. И не меньшей смертоносности. Наконечник, покрытый многочисленными насечками, был несомненно отравлен. Я про-

вел по ним пальцем, и кожа моя онемела, а позже накатила дурнота».

Используя данное описание, игроки могут сделать броски на алхимию (сложный), медицину (сложный), на истории и предания (сложный) или навыки охотника (средний). В случае успеха персонаж напоминает, что такими свойствами обладает борец свирепый, достаточно редкий в данной местности аконит. Дополнительный бросок доступен для персонажей, знакомых с историей (средний). Они вспоминают, что бо-

рец свирепый выращивали при дворах римских патрициев, но позже он был запрещен за его смертоносность. В ином случае ту же информацию можно получить у аптекаря или цветочника.

Письмо от убийцы к вице-адмиралу хранится в небольшом шкафчике из прочного дерева, ключ от которого находится у Джуно. Фернан не одобрит взлома, и игрокам придется проявить изобретательность, чтобы заполучить еще один кусочек мозаики. На этом первый акт завершается.

Сан-Поло

В глазах нестрит от невиданных тканей, а искушенные ноздри щекочет пряный аромат невиданных специй, что соперничают с духом свежей говьяжьей лопатки, запеченной с огненными приправами на жарких углях. Никому не устоять перед пышным, немного кичливым, но непременно порхающим сердце очарованием района Сан-Поло. Если вы не сможете найти что-то на самом богатом рынке мира, то этого, скорее, всего, просто не существует на белом свете...

Если игрокам потребуется где-то потратить деньги, найти торговца редким товаром или лучших ремесленников Венеции, то им непременно нужно посетить большой и шумный рынок, прочно угнездившийся в самом сердце района Сан-Поло. Экзотические пряности, заморские певчие птицы, лучшие рабы и сияющие самоцветы — все это за весьма скромную плату. Также в этом районе

селятся преуспевающие дельцы Венеции и их многочисленные родственники, так что эту часть города можно по праву называть торговым районом. Во всех отношениях.

Старый Джузеппе, мастер обмана...

Лавка старого Джузеппе, самого известного в Венеции масочника, расположена в одном из тесных закоулков суматошного торгового района. Добротное двухэтажное здание хорошо известно каждому жителю Венеции, кто хоть раз искал себе подходящую маску для карнавала или просто для души.

Джузеппе постоянно трудится в своей мастерской на первом этаже, где расположена еще и лавка с готовыми изделиями. Во второй половине дня, когда солнце не так печет, а поток покупателей заметно редет, мастер выходит немного прогуляться вдоль любимых им каналов.

Джузеппе-масочник невысок ростом, худощав и немного лопоух. Копна белых, словно молоко, волос подхвачена кожаной тесьмой, а густые седые усы делают его похожим на моржа. Старик нередко забывает побриться и оттого вырастает неряшливой щетиной, что, впрочем, никак не портит впечатления от улыбчивого и морщинистого, словно печеное яблоко, лица старого масочника. Жители Венеции в шутку называют его «мастером обмана» за необыкновенно выразительные маски, которые почти что меняют своего носителя.

Года четыре тому назад в лавку Джузеппе зашел иноземный купец, загорелый, словно уголек. Он долго приценивался к товару и через слугу-переводчика попросил продать ему несколько масок. У гостя не хватало на покупку несколько монет, а его деньги не водились в Венеции, и он предложил восполнить нехватку металла куском превосходной тонкой кожи,

крашенной в ровный черный цвет. Старик обрадовался, ведь такого необычного материала видеть ему еще не приходилось. Тонкий, гладкий, словно кожица спелого яблока, податливый лоскут идеально подходил для изготовления одной маски. Стоимость такого куска с лихвой перекрывала недостачу, но гость не стал мелочиться, и они ударили по рукам.

Старый масочник слыл настоящим художником, и ему не терпелось раскрыть истинный образ материала, воплотить его в законченную форму. Много часов Джузеппе корпел над приобретенной кожей, но ему никак не удавалось понять, во что же она хочет обратиться. Наконец, ненастной зимней ночью, когда жестокий ветер безраздельно властвовал на опустевших улицах, к масочнику пришло понимание единственно верного вида своего творения. Всю ночь он проработал в мастерской на первом этаже, время словно перестало существовать, а разум заволокла черная дымка. Проснувшись ближе к обеду следующего дня, Джузеппе не смог понять — приснилась ему ночная работа или все было на самом деле? Но, спустившись в свою мастерскую, он понял — память не подводит его, ведь на рабочем столе в окружении обрезков, клочков ткани и оборванных ниток лежала необычайно жуткая баута. Хотя товар был откровенно пугающим, старик все же выставил его на прилавок, невольно содрогнувшись от прикосновения к жуткой, словно желающей тяпнуть его за заскорузлый палец, кожаной роже.

Время шло, но никто не желал покупать пугающую личину, осматривая ее, словно ядо-

витую змею за прочной частой решеткой. Джузеппе несколько раз хотел спрятать ее подальше в чулан, но каждый раз его что-то останавливало, и баута день за днем злобно буравила пустыми глазницами посетителей его лавки.

Два года тому назад в мастерскую масочника заглянул приметный господин роста настолько высокого, что мог достать рукой до потолка лавки. Лица его старик не разглядел, ведь был разгар карнавала и высокий синьор носил маску чумного доктора весьма посредственной работы и длинный черный плащ, дополняющий его мрачный образ. Рассматривая выставленный на полках товар, визитер остановил свой взгляд на давно задвинутой в угол бауте и долго не мог оторвать от нее глаз. После он коротко поинтересовался о цене маски и, получив ответ, заплатил с верхом. Пока старик пересчитывал монеты и доставал сдачу, покупатель исчез, словно в воздухе растворился. Единственное, что Джузеппе помнит про него — высокий рост и длинные узловатые пальцы с аккуратными ногтями.

Аптека Чудного Блюхери

В десяти-пятнадцати минутах неторопливым шагом от мастерской масочника Джузеппе ведет свои дела не менее колоритный персонаж — Базилевс Блюхери, странноватый аптекарь, ставший почти что достопримечательностью района Сан-Поло. Немолодой уже мужчина сорока лет, он унаследовал большую аптеку от своего отца, который прибыл в Венецию еще мальчишкой и поселился у семьи одного из аптекарей, оплачивая за кров и

пищу работой на благо заведения. Дети хозяина, к большому сожалению отца, мало интересовались аптекарским делом, и лекарь направил все усилия на обучение своего помощника. С годами юный Блюхери набирался премудростей и осваивал искусство чтения на арабском, греческом и латыни, делая заметные успехи в этой непростой науке. Когда ему исполнилось двадцать два года, не стало супруги аптекаря, которая рассталась с этим миром после непродолжительной болезни. Немолодой уже хозяин пережил ее всего на год, после чего их дети разбрелись, кто куда, продав в рассрочку аптеку отца его пришлому помощнику. В скором времени Блюхери обзавелся женой, и после двух лет брака у них появился будущий наследник — Базилевс. Теперь, после отхода родителей в мир иной, он безраздельно властвует среди трав, кореньев, настоев, притирок, мазей и микстур. Двум его предшественникам удалось скопить немалую библиотеку по аптекарскому делу, и он с радостью поделится ее мудростью с коллегой по цеху, травником или лекарем.

Высокий, худой, с длинными смоляными кудрями, собранными в конский хвост, Базилевс весьма походит на сказочного чародея, а густая, длиною с ладонь, борода только усиливает это сходство. По старой привычке он носит длиннополую тунику с рукавами в три четверти и весьма свободные штаны.

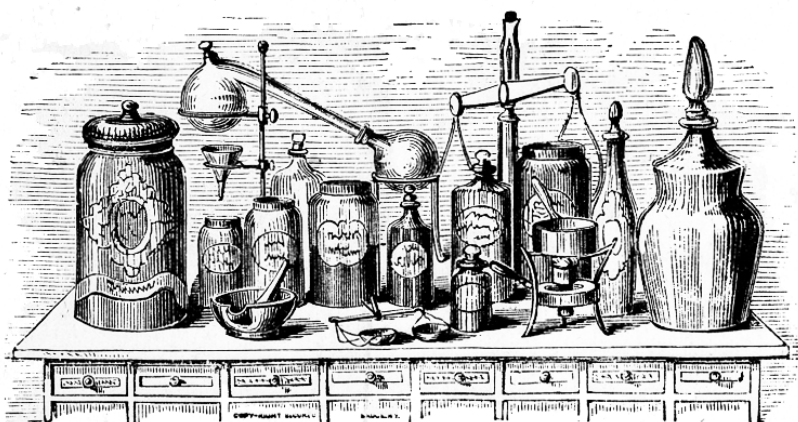
Для игроков может быть полезен тем, что прекрасно разбирается как в ядах, так и в целебных настоях, некоторые из которых обладают прямо-таки чудодейственными свойствами. Если его спросить о таин-

ственном человеке в жуткой маске-бауте, то он расскажет, как такой господин заходил к нему с год назад и скупил все запасы корня борца свирепого

и еще целого ряда трав, большая часть из которых — наркотические. Являясь хорошим приятелем старого Джузеппе, Базилевс подтвердит, что на за-

гадочном господине была именно та маска, которую так долго не мог продать мастер.

Что же до его чудаковатости, то она заключается в полном неприятии церкви и склонности к рациональному, последовательному мышлению. От гонений со стороны святого престола его спасает только религиозная независимость Венеции. Стоит еще раз напомнить, что достаточно свободно аптекарь будет говорить только с ученым человеком, желательно с коллегой. Остальным придется приложить немало усилий, чтобы завоевать доверие немногословного Блюхери.



Акт 2

Второй акт начинается со смерти отца Франциска, которая настанет в ночь с третьего дня на четвертый, считая с первого дня после прибытия группы в Венецию. Ближе к завтраку игроков разыщет мальчик-посыльный и попросит их срочно прибыть в район Каннареджо, к маленькой часовенке отца Франциска, местного

священника. Этим утром многочисленные прихожане не смогли попасть на утреннюю молитву — двери в церкви были закрыты, а святой отец словно в воду канул.

Прибыв на место, игроки могут опросить собравшихся у часовни людей. Кто-то из находящихся здесь раздражен и раздосадован, что зря потра-

тил время, а кто-то не на шутку встревожен, ведь падре немолод, и с ним могло приключиться что-то ужасное. Так или иначе, ничего конкретного игрокам разузнать не удастся. Среди гомонящих прихожан находится и оружейник Альвар Борхес. Группа узнает его, если им уже доводилось встречаться. В противном случае это событие может стать их первым знакомством — Альвар держится в стороне и не вступает в разговор с горожанами, а его одежда и внешность выдают в нем иноземца, что непременно привлечет внимание игроков. Оружейник, располагая чистой совестью, уклоняться от расспросов не станет и постарается помочь группе всем, чем сможет.

Проникнуть в запертую церковь не представляется возможным (крепкие двери закрыты на висячий замок, а стража и окрестный люд ни за что не позволят осквернять

А был ли мальчик?

Мальчик, так внезапно появившийся с просьбой отправиться к часовне отца Франциска, слишком уж оперативно отреагировал на, в общем-то, безобидное происшествие. И с чего он решил, что разыскать нужно именно этих сеньоров, да еще в таверне, где обедают видные господа? Эти подозрения не лишены оснований, и игроки смогут в этом убедиться. Паренька зовут Джуфо, и его прекрасно знают в районах Дорсодуро и Каннареджо. От ответов он уходить не станет, но решительно потребует лиру за сведения. Получив монету или по шее, пострел расскажет, что «длинный худой синьор в черном плаще и страшной-престрашной маске дал ему лиру и попросил позвать к часовне синьора Монтерро и его друзей, что живут в «Луна Бальоне», вот и все». Точнее про маску он сможет сказать только то, что «она с завитыми рогами и вся черная».

святое место). Единственным возможным решением может стать визит в дом, где живет священник (благо в толпе звучат такие предположения).

Дом падре находится в полупустыне, на самой восточной оконечности района. Это узкое (шириной всего в два окна) двухэтажное здание с нелепой островерхой крышей. Над входной дверью из старого потемневшего дуба нависает двускатный козырек, по форме подобный крыше. Старое каменное крыльцо стерто почти до основания, а разошедшиеся ставни давно обзавелись такими солидными щелями, что складывалось впечатление, будто старый дом недовольтно щурится в лучах утреннего солнца...

Первый этаж

Дверь в дом не заперта, и игроки могут беспрепятственно проникнуть внутрь. Жилище священника встретит их спертым воздухом и запахом гари (причиной обоим явлениям служит тлеющий камин возле противоположной от двери стены). Эту часть помещения падре использовал как кухню,

о чем говорят висящие на стенах кастрюльки, пучки трав, лука и чеснока. Каменные стены покрыты старой штукатуркой, местами потрескавшейся и порядком закопченной. Общую картину дополняют грубый стол, пара стульев и старая метла в углу. Вдоль левой стены располагается узенькая лестница, уводящая на второй этаж (простая конструкция в две наклонных доски со ступеньками, даже без намека на перила). При беглом осмотре можно обнаружить крохотную (на два или три литра) кадуюшку, стоящую на столе. Более детальное изучение комнаты (с применением соответствующих бросков) позволит отметить, что некоторые детали выбиваются из общей аскетичности убранства. Один из стульев достаточно новый и крепкий, с высокой спинкой, покрытый небольшим куском стеганой ткани. В одном из шкафов можно найти стакан из цветного стекла весьма тонкой работы. Дополнят серию находок две бутылки белого десертного вина и небольшая корзинка сухофруктов, надежно спрятанные в глубине одного из шкафчиков.

Второй этаж

Сколько бы ни выдержал мученик, его кровью не остановить безжалостного убийцу. Страдал ли он, пока его распинали на алтаре, как аптекарь распинает лягушку на рабочем столе? Молил ли он небеса о душе своего убийцы или, как и подобает жертве, скулил о пощаде в последние секунды своей ничтожной жизни?..

Отец Франциск мертв. Его тело распято на небольшом, размером и формой похожем на пюпитр, домашнем алтаре, где падре денно и ночью молился за души грешников. Руки священника заброшены за голову и прибиты к задней стенке деревянного алтаря кухонным ножом, тогда как коленями он почти касался пола. На губах, щеках, шее и груди жертвы застыли уродливые ручейки застывшей крови. Общий осмотр тела покажет, что у падре удален язык. Дальнейшие заключения потребуют бросков на медицину. Остальные навыки ничего не могут дать. Полнота информации будет зависеть от результатов проверки. В самой комнате можно обнаружить следующие предметы: деревянное ведро в углу с рвотными массами, знакомые параллельные борозды на подоконнике, тайник святого отца (сложный поиск, задняя часть алтаря, потайной шкафчик, не заперт). В тайнике находится приличная сумма денег и небольшая пачка писем.

Так или иначе, отца Франциска уже не вернуть, и игроки могут приступить к поиску следов, оставленных убийцей. Опрос свидетелей и тщательное изучение предметов в доме мо-

Опрос свидетелей

Если игроки пожелают опросить живущих поблизости людей, те расскажут, что отец Франциск был человеком скрытным и весьма сварливым, что побуждало местную детвору мелко пакостить брюзгливому священнику. «Вот намердничать ушатик с водой ему над дверью приладили, так падре им по кумполу получил и промок весь. Бранился так, что камни на мостовой краснели».

Опрос детворы даст более ценную информацию. Оказывается, на такую шалость их надоумил «высокий синьор в страшной черной маске», и «подарил каждому по лире, чтобы мы сторожили ловушку падре». Но самое странное в том, что ловушку поставил сам незнакомец, которого никто из взрослых так и не приметил, а кто-то из них явно напуган — вдруг это сам нечистый подстрекал их детей.

Результаты осмотра тела отца Франциска:

Бонусы и штрафы к броску на осмотр тела будет накладывать ряд факторов. Отсутствие посторонних людей в помещении (зеваки будут пытаться проникнуть в дом), медицинское оборудование (от его качества зависит многое), предварительная подготовка и более или менее квалифицированный помощник с зоркими глазами тоже не помешают. Осмотр займет не меньше сорока минут и потребует всего внимания медика.

1. **Легкий бросок.** У святого отца полностью удален язык, но неизвестно, послужило ли это причиной смерти. Рвотные массы в ведре вполне могли свидетельствовать как о пищевом отравлении, так и о чрезмерном увлечении падре спиртным.

2. **Бросок средней сложности.** Язык был удален человеком, явно разбирающимся в хирургии — работа очень чистая. Рвотные массы в углу водянистые, с желчью. Похоже либо на проблемы с печенью, либо на отравление каким либо ядом. Прибивали Франциска к алтарю еще живого.

3. **Тяжелый бросок.** Язык был удален профессионально, с помощью хорошего инструмента. Судя по тому, что кровь не запеклась на момент экзекуции, святого отца прибивали к алтарю еще живого. В сознании он был или нет — сказать сложно, но погиб он от того, что захлебнулся собственной кровью. Рвотные массы в ведре состоят из воды и желчи. Это определенно отравление сильным ядом.

4. **Максимально сложный бросок.** Вся информация, что была в пункте 3, плюс следующая информация. Отравление явно наступило из-за яда аконита свирепого, а на голове святого отца просматривается след от удара какого-то предмета с круглым дном — большой кружки или небольшого ведерка. Удар был слабым и не мог привести даже к серьезному ушибу.

Примечание: если игрокам уже известно о типе яда, который находился на арбалетном болте, они без труда узнают симптомы отравления ядом борца (аконита) свирепого, который также является и контактным ядом.

гут дать немало информации. Позвольте игрокам проявить находчивость и изобретательность.

Святость не спасет от грехопадения

Тайник, расположенный в основании домашнего алтаря отца Франциска, содержит немало любопытных документов, среди которых дневник падре, договор, подписанный тремя сторонами, пачка писем, заботливо перетянутая льняным шнурком, и отдельно лежащее послание со следами пурпурной сургучной печати.

Изучив дневник отца Франциска и переписку, стянутую льняной бечевкой, игроки узнают о грязных делах, что творились под прикрытием церковных стен. Оказывается, что

падре вот уже несколько лет промышляет шантажом, подделкой документов и прелюбодействует, находясь в сане священника. Бумаги поведают о том, как три года назад к нему на исповедь пришла Вероника Апулло, дочь известного на всю Венецию торговца пряностями. В отчаянии она поведала духовнику о пикантном положении, в которое попала по вине плотской похоти и легкомыслию синьора Альфредо Серрано, родного брата «Стеклянного» Серрано, владельца крупной стеклодувной мастерской и тоже человека очень состоятельного. Все осложнялось тем, что господин Альфредо уже был женат на дочери Антуана Морелло, главы и бессменного председателя самой купеческой гильдии. Если бы эта связь рас-

крылась, не миновать прелюбодеям позора и лишения всех денег и привилегий, а Венеции — распрей между влиятельными домами. Последнее мало интересовало барышню, не сдержавшую свои ноги вместе, а вот перспектива лишиться всего и оказаться на улице с младенцем на руках ее не прельщала.

Святой отец, как и положено доброму самаритянину, предложил Виктории свою помощь в решении этой деликатной проблемы. Его план состоял в заочном венчании своей подопечной с недавно погибшим сыном Фернана Монтекки, Валентино, который пал в одной из военных кампаний прославленного Венецианского флота. К слову сказать, дом Монтекки был весьма зажиточным и ревностно придерживался па-

триархальных традиций, требующих, чтобы каждый представитель семейства мужского пола обязательно оставил после себя наследников. Погибший месяц назад Валентино детей не имел, но ходили слухи, что он тайно влюблен в некую особу, личность которой не раскрывалась. Воспользоваться таким подарком для падре было святым делом, и он, с полного согласия Виктории, приступил к его воплощению.

Пользуясь своими обширными связями с не самыми благонадежными гражданами Венеции, падре организовал обширную кампанию, включающую в себя подкуп некоторых слуг семьи Монтекки для получения писем Валентино, параллельный шантаж Альфредо Серрано и наем искуснейшего писца для подделки любовной переписки между молодыми. Итогом его усилий стало «тайное» венчание Валентино с беременной синьорой Апулло и предоставление этой «достоверной» информации главе семейства Монтекки. Результат был ожидаем — Фернан с радостью принял в дом «вдову» своего погибшего сына и теперь нянчится с «его» внуком.

Естественно, падре не мог не подстраховаться и вынудил Викторию и ее любовника подписать договор о ежемесячных



душеспасительных беседах и скромных пожертвованиях по 10 цехинов за визит.

Отец Франциск с нескрываемым злорадством описывает ежемесячные визиты «вдовы» для частных бесед и ее несомненные преимущества в постельных баталиях, к которым он склоняет ее, пользуясь властью хранимой им тайны. Почти семь страниц занимают подробнейшие описания непристойностей, которые вытворяет падре во время ночных бдений с безутешной супругой покойного Валентино Монтекки. Судя по записям, последний ее визит состоялся две недели тому назад.

Игроки вольны распорядиться найденной информацией, как им заблагорассудится. Никто из вышеперечисленных участников договора не признает

своей вины, но подлинность подписей будет очевидна, и эти документы способны посеять семена вражды между многими благородными домами. Также в записях можно найти упоминание небольшой таверны «Медный грош», что расположена в получасе ходьбы от дома Франциска. Именно там падре подыскивал исполнителя, способного умело подделать любовную переписку.

Отдельно стоит отметить, что такой опытный шантажист и негодяй, как отец Франциск, не мог не подстраховаться на тот случай, если кто-то из его клиентов решит свести с ним счеты в иной валюте, а именно в десятке дюймов стали под ребра. Его страхующим лицом является чудаковатый служка, помогавший ему в церкви за скудную еду и более чем скромную комнату в обители. Если игроки не обнаружат бумаг, то ночью парнишка проберется в дом убитого и, зная расположение тайника, заберет записи с собой. На следующее утро они попадут в руки Фернана Монтекки, что спровоцирует цепь совершенно непредсказуемых последствий. Сам послушник не имеет никаких корыстных мотивов и просто исполняет волю святого отца, которому был беззаветно предан.

Площадь Сан-Марко

В преддверии пиршества

Уже вечером того дня, когда было найдено тело отца Франциска, в «Луна Бальоне» будут вовсю готовиться к грядущему пиру, что должен утолить страсть искушенных гурманов

перед наступающим великим постом. На кухнях десятки кулинаров всю ночь будут готовить самые необычные и изысканные блюда, а хозяин таверны «Флориан» и гостинного дома Франко Романо не сомкнет глаз до первых лучей солнца, хлопоча об

удобстве для высоких гостей...

По возвращении в «Луна Бальоне» игроки столкнутся с усиленным кордоном стражи, охраняющим как все подходы к площади Сан-Марко, так и сам гостинный двор и тавер-

ну. Группу несколько раз останавливают и попросят (не всегда вежливо) доказать свое право на пребывание под крышей «Луны». Продравшись сквозь патрули, игроки смогут узнать от Франко Романо, что завтра состоится грандиозный пир, на который уже приглашены самые именитые люди города. В программе вечера числятся развлечения гостей музыцированием, экзотическими танцами, угощениями со всего мира, а гвоздем вечера станет состязание искуснейших едоков Венеции, что должны будут поразить пирующих своими познаниями. Именно по этой причине в гостинице сейчас «дым коромыслом». Еще он добавит, что совершенно не понимает такой заинтересованности капитана городской стражи Умберто Лачетти в безопасности приглашенных на пир вельмож. По мнению Франко, «по-

добное рвение похвально, но он попросту распугает всех гостей и честной люд, гуляющий на Сан-Марко». Разговор не может длиться долго — господин Романо чертовски занят и, многократно извинившись, отправится раздавать подзатыльники неумелым поварям.

Капитан

Игрокам, возможно, захочется встретиться с не в меру рачительным стражем. Найти его они смогут в караульном помещении на Сан-Марко, попутно спросив дорогу у любого из стражников. Достигнув сторожки, расположившейся, к слову, недалеко от входа в Базилику святого Марка, игроки смогут беспрепятственно проникнуть внутрь, так как вход никто не охраняет. Им придется объяснить капитану, которого они застанут склонившимся над подробной картой города,

что синьорам, собственно, потребовалось. Быстрое объяснение своих мотивов и печатка Совета Десяти поспособствуют дальнейшему конструктивному диалогу.

В ходе беседы с капитаном игроки смогут заметить (с помощью несложных бросков на соответствующие навыки и атрибуты), что Лачетти заметно торопится, словно что-то подстегивает его действовать как можно быстрее. На все вопросы командир стражи будет отвечать предложением не мешать ему делать его работу, «а то прицепились ко мне, как моя жена».

Выяснить некоторые детали столь обширной кампании можно у патрулирующих площадь стражников, которые, к слову, сами толком не понимают, что именно затеял капитан. Любой из патрулей будет старательно отмалчиваться, но печатка



Беспокойный капитан

Капитан венецианской городской стражи Умберто Лачетти — невысокий крепко сложенный мужчина тридцати двух лет. Стойкий боец и умелый лидер, он снискал славу бдительного стражника и опытного командира, не раз подтвердив свое право командовать всей стражей своего города. Небольшая черная борода и пронзительные темно-карие глаза создают впечатление, что он заглядывает в разум своего собеседника и деловито перебирает его воспоминания в поисках нужных ему фактов. Принципиально не признающий взятки и расхлябанности, Умберто нажил себе немало неприятелей из подчиненных офицеров, что не гнушаются поживиться на стороне. Ответ за свои действия капитан держит только перед дворцовыми службами и обладает полной свободой действий в рамках своей юрисдикции.

Синьор Лачетти стал одним из пяти приговоренных, что получили письма от мистического палача, и совершенно потерял покой, ведь в послании убийца издевательски вызывает капитана на дуэль, после того, как он «закончит» с четверкой обреченных. Душегуб настолько уверен в своей непогрешимости, что туманно намекнул на все свои злодеяния в том порядке, в котором планировалось привести приговоры в исполнение. Все это время капитан Лачетти безуспешно пытается изловить грозного врага и с каждой жертвой в его сердце все сильнее закипает чувство ярости. Преступник задел его самое слабое место — болезненные чувства долга и чести.

Игрокам капитан открываться не поспешит, ведь выдать место и время проведения дуэли — против законов чести. Но если те проведут его на пир в «Луна Бальоне», чувство долга Умберто сыграет не в пользу убийцы, и синьор Лачетти немного приоткроет завесу тайны, позволив группе прочесть послание. Долг платежом красен, однако стражник будет настаивать, чтобы игроки, как люди чести, не вмешивались в грядущий поединок.

Совета или умелый уговор развяжут им языки. Игроки смогут выяснить, что капитан уже пару месяцев как сам не свой, а за последнюю неделю вообще потерял всякий покой. Усилил патрули, приказал допрашивать любого, кто вызовет хоть малейшее подозрение, и особенно интересовался последними двумя убийствами. Один раз даже повздорил со своей супругой на глазах у стражников, хотя всегда слыл человеком сдержанным и рассудительным.

Если группа пожелает поверить слова стражников, то ей придется навестить жену синьора Лачетти в районе Каstellо, где, помимо супруги капитана, Марии Лачетти, также проживают его пожилые родители и старый семейный слуга. Стоит заметить, что такой визит вряд ли одобрит сам капитан, посчитав его вмешательством в свою личную жизнь. Если игроки назовутся представителями Совета, то супруга капитана обвинит их в том, что ее муж уже «два месяца не находит себе места из-за последнего визита во дворец дожа». Ничего более не добавив, женщина укажет на дверь и скроется в своих покоях. Слуга, следуя приличиям, проводит группу до двери и на прощание шепнет им, что «синьор постоянно перечитывает какое-то письмо, что сюда доставил два месяца назад странный синьор в черном плаще и жуткой карнавальной маске. Оттого он и мрачен, как вестник шторма». После этого слуга попросит помочь его господину и закроет за игроками дверь.

Теперь у игроков есть все основания предполагать, что капитан Лачетти получил письмо со зловещим предсказанием скорой

кончины, как и все жертвы ночного убийцы. Убедить Умберто сознаться в этом будет крайне непросто — гипертрофированное представление о чести и достоинстве не позволят капитану рассказать о содержании послания, автор которого явно знал об этой черте своего адресата.

Пир на костях

Уже хмельной, положив руку на плечо своей жены, со лбом украшенным венками, влажным от стекающих благоволий, он прошел на почетное место и немедленно велел подать вина. Тримальхион, в восторге от его хорошего настроения, потребовал кубок еще больше...

*Гай Петроний Арбитр,
«Сатирикон»*

Со второй половины дня в роскошной таверне «Флориан», что занимает весь первый этаж «Луна Бальоне», начинается долгожданный (для правящей и торговой элиты, разумеется) пир по случаю скорого наступления великого поста. Приглашения на пышное мероприятие получили только самые известные, богатые и влиятельные граждане Венеции. Заветный свиток из дорогой бумаги с роскошным шелковым шнурком, что вручался счастливчику в качестве пропуска на торжество, сам по себе был поводом для задиранья носа перед не менее богатыми, но не столь удачливыми соседями.

Этот год не стал исключением, и под своды гостеприимного «Флориана» были приглашены десятки прозорливейших купцов, титулованных вельмож и искусных творцов. Всех их объединяла одна черта — каждый прослыл изысканным гурманом

и знатоком заморских блюд, одно название которых могло поставить в тупик знатных мастеров словесности. Председателем состязания кулинарных эстетов вот уже который год становился Амаричиато Фиорентино, главный дворцовый дегустатор, сохраняющий за собой титул непревзойденного мастера своего дела. Никому еще не удавалось одолеть его в застольном поединке, чем маэстро непередаваемо омерзительно кичился почти что перед каждым встречным.

Состязание ценителей высокой кухни было гвоздем праздника и замыкало собой относительно последовательную развлекательную программу, продолжающуюся примерно с двух часов дня до пяти-шести часов вечера. Внушительный список развлечений включал в себя декламацию стихов, музицирование и увеселение почтенной публики труппой заморских актеров. В процессе первой части приглашенные лакомятся многочисленными пряными закусками, что не отяжеляют, а лишь возбуждают аппетит перед пышным пиром, который следует в аккурат после зрелищного поединка между прославленным Фиорентино и самым отчаянным гастрономом, бросившим ему вызов. Соревнование проходит под наблюдением жюри из числа гостей, заранее избранных тайным голосованием. В течение состязания участникам подают одинаковые блюда и предлагают отгадать ингредиенты, а в идеальном случае и название угощения. Гостям также подносят небольшие порции того же кушанья после оглашения правильного ответа и подведения итогов очередного этапа кулинарной баталии. По



завершении дуэли объявляется победитель, и гости приступают к пиршеству, поднимая кубки за дожа, Венецию и, конечно же, человека дня — победителя в гастрономическом состязании.

Главный дворцовый дегустатор будет безошибочно определять самые неуловимые ароматы и в точности описывать способ приготовления блюд, увенчивая свой безупречный ответ цитатой из поэтических произведений, посвященных данному кушанью. Тем самым он не только демонстрирует свое превосходство, но и унижает своего соперника, так и не отгадавшего ни одного блюда полностью. Победитель будет известен еще до окончания поединка — несравненного Фиорентино невозможно одолеть. На пиру гости не устанут поднимать славные тосты в честь триумфатора, подбадриваемые хозяином гостеприимного дома. В течение часа Амарицато сильно захмелеет и будет препровожден для отдыха в одну из комнат на третьем этаже «Луна Бальоне». Незадолго до набравшегося дегустатора празднество покинет синьор Романо, сославшись на сильную усталость. «Мой дом — ваш дом, прошу вас

не отказывать себе в веселье».

Игроки, получившие приглашение от Франко Романо, имеют полную свободу перемещения по гостинному дому, а также вправе пригласить с собой одного друга без необходимости заранее уведомлять об этом хозяина таверны. В целом, это время может быть использовано игроками для других нужд, так как свободу входа и выхода никто не ограничивает, а обязательный игровой момент случится только в самом конце пира.

Если игроки возьмут с собой капитана стражи Умберто Лачетти, он настоит на том, чтобы вся группа патрулировала коридоры гостинного дома, пытаясь предотвратить возможное покушение на одного из гостей. Если же игроки не догадаются заручиться поддержкой стражника, то они всецело отдаются на волю ведущего.

И сладкого вина последний кубок

На секунду показалось, будто gastronom пребывает в глубоком хмельном сне, раскинувшись на широкой постели, щедро залив грудь и живот терпким красным вином, кубки с которым заздранно осушал минувшим вечером. Но тяжелый запах крови и распоротых внутренностей, смешиваясь с ароматом перебродившего виноградного сока, доносил до сознания леденящую истину...

Амарицато Фиорентино стал четвертой жертвой демонического палача. Немыслимо, ведь вокруг так много стражи, а «Луна Бальоне» стоит отдельно от других строений, что почти исключает проникновение кого-либо без ведома хозяина. Но

это не спасло чревоугодника от кровавой расправы.

Тело дегустатора распластано на смятых простынях большой тяжелой кровати из темной сосны. Ставни на окнах открыты, а на полу растеклась большая лужа вина, выплеснувшегося из перевернутого серебряного кубка. На небольшом столике тускло поблескивает мутным стеклом едва початая бутылка десертного вина. Живот гастронома вспорот от грудины до паха и раскрыт на манер книги, обнажая внутренние органы.

Обнаружить смерть синьора Фиорентино игроки могут либо

Последний ужин

Результаты бросков на медицину при осмотре тела дегустатора.

Средний: Дегустатор умер от обильной кровопотери. Брюшная полость вскрыта, удален желудок с частью пищевода.

Сложный: Удален желудок и часть пищевода. Операция проводилась умелым хирургом, но весь ужас в том, что он был еще жив, когда его вскрывали.

Очень сложный: Дегустатор, определенно, был жив, когда его вскрывали для удаления желудка и части пищевода. По некоторым вторичным признакам понятно, что на тот момент он находился в бессознательном состоянии. Вероятно, что в вино, которое покойный пил перед сном, добавлено сильное снотворное, предположительно опиум. Вскрытие проводил умелый хирург, использовавший качественный инструмент.

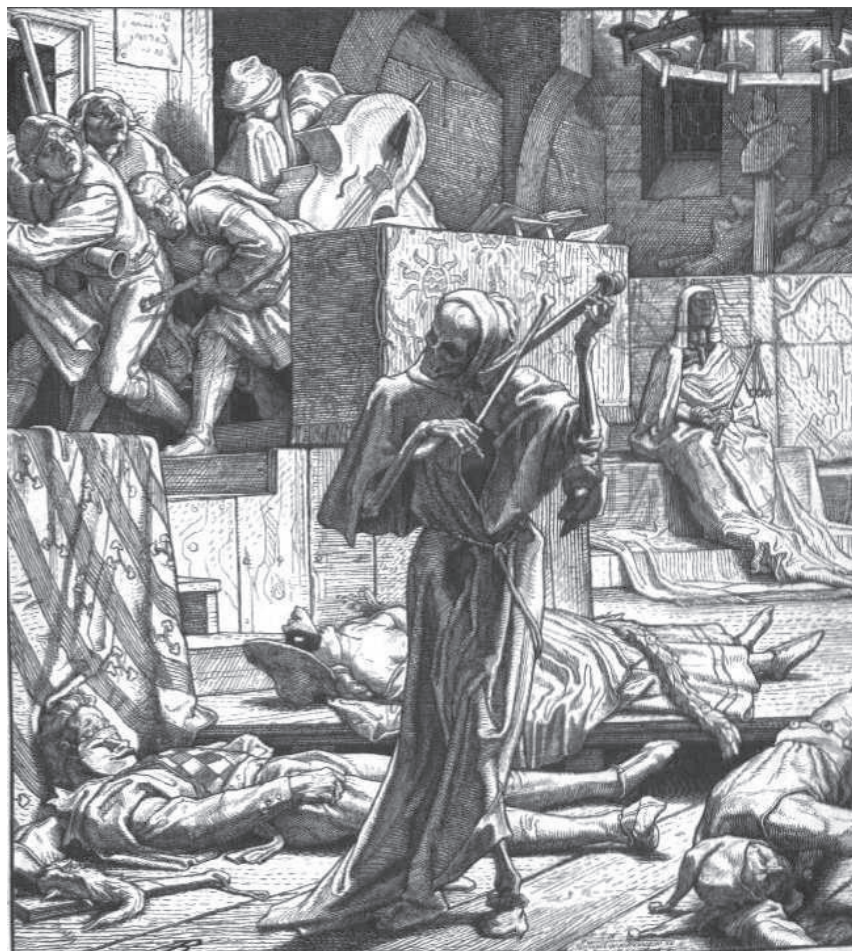
утром, либо во время патрулирования коридоров гостиницы в ночное время, когда гости понемногу начнут расходиться по домам. Капитан стражи или бдительный игрок обратит внимание на затихший храп, что сотрясал стены и закрытую дверь комнаты буквально полчаса тому назад. К сожалению, у группы не будет ни малейшего шанса помешать убийце вершить свое черное дело. В самом крайнем случае игроков разбудит слуга и попросит немедленно прибыть в вышеозначенную комнату по просьбе синьора Романо.

Осмотру места убийства никто препятствовать не станет – бледный, как полотно, хозяин гостиницы предоставит игрокам всю свободу действий, а сам удалится во дворец, дабы в полной мере донести до властителей все случившееся. Группа может абсолютно свободно проводить все необходимые изыскания.

Опрос возможных свидетелей

Опрос потенциальных свидетелей ни к чему не приведет. Прислуга все время была занята на кухне и в главном зале «Флориана». Горничная подтвердит, что готовила комнату для синьора Фиорентино, но никаких бутылок и кубков в комнате не видела.

Стража, дежурившая в ту ночь возле «Луна Бальоне» ничего подозрительного не замечала, разве что за час до того момента, как в комнату ввалился «шумный синьор», туда заглядывал еще кто-то. Караульные в тот момент подкрепляли силы подогретым вином, стоя аккуратно под тем самым окном, как дверь в покоях скрипнула,



вошедший подошел к самому окну и раздался знакомый стук, словно на стол водрузили бутылку и добрый кубок. «Уж мы эту музыку завсегда узнаем, синьоры, не будь мы стражники». Единственное, что они смогут добавить, что шаги были очень тяжелыми и гулкими, словно великан прошел.

Франко Романо заявит, что никакого вина отнести не приказывал и в тот вечер постоянно находился на публике или проверял поварят на кухне. А комната эта вот уже четвертый год была зарезервирована для господина Фиорентино, так как он страстно любил отдыхать во «Флориане», да так, что потом ноги не несли его домой.

Осмотр комнаты убитого

Осмотр комнаты может потребовать ряда несложных вопросов на поиск и бдительность, которые помогут установить, что

дверь не взломана, следов на полу убийца не оставил, в том числе волос, нитей, локутов одежды и прочих классических улик.

Большого внимания заслуживает небольшая сумка дежуратора, небрежно брошенная в угол возле кровати. В ней игроки обнаружат восемь цехинов, несколько монет поменьше, письмо убийцы и с десяток листов бумаги, плотно исписанных неровными строками. В этих заметках полностью отражены все блюда, что планировались к подаче на состязании едоков, а также мельчайшие детали их приготовления. Вопросы к поварам или хозяину дадут примерно одинаковый результат – де все гурманы стараются всеми правдами и неправдами получить такой список, но устроители соревнований бдительно следят за сохранностью кулинарной тайны.

Порочная честь

История близится к своей развязке, и четыре жизни забрал таинственный ночной душегуб, что бесплотной тенью скользит по темным закоулкам и крышам сырой, покрытой плесенью Венеции. Еще немного, еще одна душа, и город пожрет ядовитый тлен, и дьявольское безумие, роняя гниlostную пену с желтых потрескавшихся клыков, спляшет свой дикий танец на залитых кровью мостовых...

Несмотря на смерти, достигшие совершенно разных людей, обычные горожане с предвкушением ожидали щедрых даров от богатейшей прослойки Венеции. Хмурое январское небо с несущимися по нему свинцовыми тучами не смущают местных гуляк, для которых вечером выкатят огромные бочки с дармовым вином, чтобы и они сполна насладились последними днями перед великим постом. О решении не отменять эту часть карнавального мероприятия игрокам могут рассказать либо Франко Романо, вернувшийся из дворца под вечер, либо Маурицио Феррари, прибывший в «Луна Бальоне» специально для встречи с оперативной группой.

Этот эпизод является самым нелинейным из всех и во многом будет зависеть от предшествующих действий игроков. Единственно неизменным останется только то, что с наступлением темноты на площадь Сан-Марко выставят тяжелые бочки с вином для простого люда. Каждый сможет выпить хмельного на-

питка столько, сколько попросит истосковавшаяся за зиму душа. Для поддержания порядка в этот район будет отправлена вся стража Венеции, что оставит без контроля почти опустевшие улицы города, ведь не явятся на праздник лишь старые, малые да недужные.

Времени почти не осталось — считанные часы отмерил своей последней жертве кровавый охотник, прежде чем исполнить свое зловещее пророчество. В Совете Десяти растет недоверие, каждый подозревает каждого, городом все сложнее управлять. Дождь едва справляется с государственными делами. Убийцу нужно изловить в ближайшие сутки, или вся Венеция погрузится в анархию, когда высший совет окончательно потеряет контроль над ситуацией. Все это игрокам поведает их координатор, Маурицио Феррари. Он не на шутку встревожен положением дел, ведь палачу уже удалось пошатнуть непоколебимость самих основ Венеции.

Назавтра Франко Романо исчезнет из гостинного дома еще до того, как по всей площади начнут расставлять тяжелые дубовые бочки на невысоких деревянных постаментах. Никто из слуг не знает, куда запропастился их патрон, да еще и не оставил им никаких указаний, так что теперь среди работников царят разброд и шатания. Если игроки проявят настойчивость, то они смогут отыскать нервного старшего слугу, который прорычит, что его господин спешно вызван во дворец дождя и поручил

ему руководить празднеством. Больше ничего добиться от задержанного пожилого человека не получится. Если игроки задумают посетить дворец, то смогут выяснить, что сегодня Франко Романо нанес утренний визит одному из советников, но в скором времени отбыл. Где он может находиться сейчас никто не знает.

Наперегонки со смертью

Наточенный до бритвенной остроты меч тускло поблескивал полированной сталью, лоя на клинке скупые солнечные лучи, едва пробивающиеся сквозь тяжелые тучи, несущиеся клоками серого хлопка по январскому небу. Сегодняшняя ночь принесет покой в беспокойную душу благородного, но не слишком рассудительного капитана. Так или иначе — принесет...

Если игрокам удалось прочесть письмо, которое получил Умберто Лачетти, то они осведомлены о том, что сегодня назначен поединок между капитаном стражи и таинственным убийцей. Служитель закона, тем не менее, отказывается называть место и время встречи, которые обозначены в письме аллегорически и связаны непосредственно с биографией синьора Лачетти. Подобное упрямство ставит под угрозу безопасность Венеции, но спесивец и слышать ничего не желает, возвышая свои идеалы над здравым смыслом.

Все попытки поговорить с капитаном после того, как он четко обозначит свою пози-

цию (продемонстрирует совершенное нежелание слышать о чем-либо, кроме своей мнимой чести), будут обречены на провал. Слугам будет строго воспрещено впускать в дом посторонних. Если игроки пожелают пролить свет на детали биографии строптивного стражника, то они могут задать вопрос пожилому слуге, который просил спасти его господина. Тот ничего не расскажет, но отправит их к предыдущему капитану стражи, Марко Серрано, проживающему в Каннареджо.

Ко второй половине дня весь честной люд начнет сходиться к площади Сан-Марко и окрестным улочкам в ожидании щедрого угощения, а работники примутся вскрывать первые бочки с вином, что должно утолить жажду гуляк на весь великий пост. Стража устроит сбор в районе площади для недопущения беспорядков и дегустиации хмельного напитка, бла-

го прошел слух, что в этот раз вина будет столько, что хватит даже рыбам в этой части моря.

Загадки прошлого

Если игроки решат проведать бывшего командира венецианской стражи, то им придется двинуться в сторону района Каннареджо, продираясь сквозь толпы людей в пестрых праздничных масках, направляющихся в противоположную сторону. То тут, то там в карнавальном толчее игрокам будет мерещиться наблюдающий за ними человек. Высокий мужчина в глухом черном плаще и антрацитовый кожаной бауте следит за ними, невозмутимо возвышаясь над толпой. Каждый раз будет казаться очевидным, что это разыскиваемый убийца, но это окажутся то дети, вставшие друг другу на плечи, то просто затейник на ходулях в похожем наряде, а то и вовсе кусок черной материи,

свисающий с карниза. Тревога будет набирать силу, а погода никак не захочет унять нарастающую нервозность агентов. Небо заволочет грузными серыми облаками, а два солнечных пятна в разрывах туч будут напоминать горящий взгляд, полный ненависти к тем, кто помышляет мешать исполнению дьявольского плана. Особенно контрастен полный тревог воздух в веселой и шумной толпе ряженных венецианцев.

Маленькая комната на втором этаже скромного домишки принадлежит синьору Серрано, тогда как первый занимает странноватый менестрель, постоянно бречащий что-то на старой лютне. Марко предложит не обращать на него внимания и пригласит подняться в его скромную обитель. Игроки смогут свободно расспрашивать этого грузного, заросшего щетиной старого стражника и большого добряка только если



Чертов капитан!

Если игроки хотят опередить палача, то им придется поторопиться, и счет времени пойдет буквально на часы. Как поступить — решать только им. Оставят ли они все на самотек, арестуют капитана по обвинению в измене Венеции или попытаются хитростью узнать место поединка?

Вариант 1. Пусть все идет своим чередом. Самый маловероятный вариант, но стоит рассмотреть и его. Если игроки ничего не предпринимают, то под утро тело капитана найдут подвешенным в районе доков (Санта-Кроче) на цепи с мощным капканом, а его сердце будет самым зверским образом вырезано из груди. После этого можно смело переходить к эпилогу.

Вариант 2. Арест. Капитана можно по полному праву объявить арестованным и отправить в казематы (в принципе, ради его же спасения). Убийца не может об этом знать и все равно явится на место поединка.

Вариант 3. Возьмем хитростью. Попытка выследить капитана, установив наблюдение за его домом, может провалиться. Умберто не глуп, и первой выйдет его жена, закутанная в бесформенные одеяния. Она начнет петлять по улочкам уводя преследователей в противоположную сторону. Убедившись, что преследователи нейтрализованы, капитан направится к оговоренному месту. Точное количество преследователей его не заботит, и если за ложной целью двинется только часть группы, остальные смогут дождаться появления главного действующего лица.

Вариант 4. Старый друг. Игроки могут решить навестить старого товарища Умберто. Им окажется бывший начальник стражи, Марко Серрано, охромевший старый вояка из района Каннареджо, который охотно поделится с группой сведениями, если они изложат суть проблемы. В данном варианте у игроков может остаться время устроить засаду.

расскажут ему, что Лачетти угрожает опасность. В противном случае он не будет видеть резона раскрывать столь деликатные подробности из жизни своего товарища и воспитанника.

Капитан Лачетти осиротел еще в раннем детстве. Его родители пали жертвой болезни особенно суровой зимой. Мальчик долго не мог обрести свой дом, скитаясь по тесным улочкам и выпрашивая милостыню. Позже его приютила семья скромного офицера Лачетти, которого судьба обделила детьми. Обучившись грамоте, Умберто стал готовить себя к службе в военном флоте, пока не произошло несчастье, разом изменившее его намерения. Девочка Альма, жившая с ним по соседству в Санта-Кроче (портовый район) была его лучшей подругой, и он продолжал иногда навещать ее. В возрасте четырнадцати лет они украли кувшин вина и решили распить его не крыше хозяйственной постройки, что располагалась в малолюдном тупичке района доков. Вино разгорячило молодого человека, но его спутница не оценила пылкого порыва и стала сопротивляться. Оступившись, девушка упала с крыши. Юноша позорно бежал: ну как он мог объяснить себе и окружающим смерть Альмы, которая пробила себе череп о булыжник? С тех самых пор чувство вины подтачивает Умберто. Он даже пошел в стражу, чтобы загладить свою вину перед собой же, но и это не помогало, и синьор Лачетти превратился в пустой сосуд для выпретенных идеалов, не имеющих ничего общего с реальностью.

С этой информацией игроки получают и место вероятной



дуэли между упрямым капитаном и палачом. Готовить засаду или явиться строго в указанное время? Решать только группе. Но, покидая гостеприимную лачужку, игроки услышат, как чудаковатый менестрель отчетливо пропоет (или продекламирует) себе под нос: «...И сердце он вырвет у него из груди...». Лютнист совершенно погружен в свои мысли и не будет ничего больше говорить, а продолжит тренькать на старой лютне...

Финал

Капкан надежно спрятан под небрежно набросанными деревянными стружками и высохшей рыбьей чешуей. В этот закоулок никто не войдет, ведь неизвестный состоятельный синьор выкупил склады пару месяцев тому назад и пожелал отремонтировать их. Капитан помнит это место. Помнит и боится, боится настолько, что с того трагического вечера обходил этот переулочек стороной...

Последняя жертва должна пасть в укромном закоулке района Санта-Кроче, но группе игроков уже известно место предположительного убийства,

и трагедии можно будет избежать, а также избавить Венецию от обезумевшего потрошителя.

Переулочек предстанет перед игроками глухим тупичком, образованным несколькими двухэтажными складами, надежно закрывающими местность с трех сторон. Ширина закоулка — около пяти метров. Совсем недавно ветхие здания были приобретены неизвестным купцом, и весь тупичок закрыли на ремонт складских помещений. Грядущий пост гарантирует, что в течение сорока дней здесь не появится ни один работник. Вход в мини-авеню перекрыт рядом старых бочек и не привлекает лишнего внимания.

Убийца прибывает на место за три часа до заявленного в послании капитану времени и подготовит местность. Он поставит настороженный капкан в центре улочки и тщательно замаскирует его древесной стружкой и прочим легким мусором. Прикованная к ловушке длинная цепь будет перекинута через один из строительных блоков таким образом, чтобы ее конец свисал по правую руку стоящего спиной к складу, мрачно возвышающегося в конце переулочка. В этом здании на втором этаже палач и устроит наблюдательный пункт, с которого не только удобно просматривать тупичок, но и можно быстро и достаточно незаметно выбраться на крышу для экстренного отступления.

В планы душегуба входит раззадорить капитана, вынуждая последнего броситься в отчаянную атаку, не особо глядя себе под ноги. После того, как ловушка захлопнется, раздро-

бив голень, палач подвесит свою жертву вниз головой и с наслаждением вырежет из груди капитана еще бьющееся сердце. Теперь все в руках от- важных агентов.

Точно предугадать действия игроков вряд ли получится, но стоит рассмотреть несколько возможных вариантов, особенно ответные действия, особенно что касается поведения убийцы. Важным мотивационным ядром для палача станет то, что он ни при каких обстоятельствах не желает быть раненым, ведь это немедленно выдаст его. Второе – ликвидировать капитана является его приоритетной задачей, и даже если спектакль с капканом и актом художественной хирургии потерпит фиаско, ликвидатор прибегнет к традиционным приемам устранения, вплоть до банального кинжала в спину. Напоследок стоит отметить тот факт, что череда дерзких убийств вселила в палача крамольную уверенность в своей обреченности на успех, и он не станет менять своих изначальных планов...

Выбери свой путь

Далее по тексту будут рассмотрены возможные варианты развития событий в зависимости от действий игроков. Следует напомнить, что у группы будет двенадцать часов в этот день до того момента, как Умберто Лачетти встретится со своим врагом в темном закоулке. Убийца прибывает на место за три часа, ставит ловушку и отходит на подготовленную позицию на втором этаже склада, куда почти не попасть без необходимого снаряжения, так как лестница разрушена (палач поднимается с помощью каната

и втягивает его за собой. Разумеется, если игроки заявятся в переулочек раньше, то они обнаружат трос неподнятым). Итак...

Варианты прибытия

Вариант 1. Игроки прибывают раньше убийцы (как минимум за три с половиной часа до судного момента). В данном случае агенты могут перехватить инициативу (устроить засаду, пожар или пьяный дебош). Палач подоспеет по крышам со стороны «своего» склада, стоящего в конце закоулочка. У игроков есть шанс ликвидировать свою цель. Возможные продолжения: побег, ранение или смерть убийцы.



Вариант 2. Игроки прибывают до капитана, но после убийцы. Складывается щекотливая ситуация. Палач затаится на относительно недостижимом втором этаже склада и станет наблюдать за происходящим. Если агенты не уберутся в течение получаса-часа или каким-либо еще образом спутают карты комбинатору (вляпаются в капкан, начнут прочесывать здания), он попытается спешно покинуть место по крышам зданий, наделав при этом из-

рядного шума. Возможные продолжения: побег, ранение или смерть убийцы (маловероятно), ранение и выбывание из игры кого-то из агентов.

Вариант 3. Игроки прибывают на встречу вместе с капитаном (скорее всего, без ведома последнего). При таком раскладе убийца попытается выставить стражника трусом и скрыться с места, пользуясь заранее подготовленным маршрутом. Постарается не терять из вида капитана и убить его при первой возможности. Возможные варианты: побег, смерть или ранение убийцы.

Развитие событий

Побег убийцы. Душегуб покидает место встречи и отступает по крышам домов. Если это произошло до появления капитана, то он постарается добраться до дома Лачетти и устроить старую добрую резню, отправив на тот свет всех обитателей. Преследователи столкнутся с серьезной проблемой в виде толпы горлающих гуляк, которые наводнили районы Сан-Марко и Сан-Поло. Капитан успеет серьезно ранить нападающего, что приведет к обильной кровопотере и варианту «По реке забвения». Стоит отметить, что если игроки добились ареста стражника, то его до утра оставят дома, а исход дополнится двумя трупами стражников на входе в жилище Лачетти.

Ранение убийцы. Получив даже легкое ранение, головорез немедленно постарается выйти из боя и скрыться в своем убежище. В этом ему поможет припрятанный челнок, воспользовавшись которым, палач незаметно проберется на свою базу. Там он обработает свои раны

и взведет ловушки. Не теряя времени, он отбудет на заранее оплаченный корабль, который с рассветом покидает Венецию и отправляется на материк. Вариант «Растворился в тумане».

Логово зверя

С высокой долей вероятности агенты смогут-таки попасть в берлогу убийцы, где прольется свет на все, произошедшее в Венеции за последние три месяца. Расположение входа в логово — люк под ковром в покоях Франко Романо. Под его комнатами на третьем этаже все апартаменты тщательным образом замурованы, что образует два скрытых от посторонних глаз уровня. Как следует из биографии убийцы, ранее здесь находился личный винный погреб хозяина «Луна Бальоне», который был переоборудован синьором Романо в свое тайное убежище. На уровне второго

этажа располагается узкая винтовая лестница со скрытой ловушкой (проваливающийся ряд ступенек, где гарантировано ломают ноги 9 из 10 испытуемых). Змейка истертых ступенек упирается в дверь, надежно запертую на сложный замок. С обратной стороны подвешен самострел, отправляющий в грудь вошедшему тяжелый кованный болт, если не знать тайного рычажка, размыкающего механизм. Он замаскирован под кольцо для факела. За дверью гостю откроется совершенно лишенная окон комната, душная и сырая, но между тем достаточно просторная. По правую руку от вошедшего плещется вода в крошечном канальце, едва вмещающем в свои края небольшой низкобортный челнок, эксплуатировавшийся бывшим хозяином для контрабанды запрещенных товаров. Попасть отсюда в канал можно

через забранный подвижной решеткой свод высотой всего в половину метра (в челнок придется буквально втиснуться). Сами же покои обставлены скромно — несколько столов, банки с вызывающими невольную дрожь трофеями от несчастных жертв и истрепанный кожаный переплет с отсыревшими страницами, часть которых представляет собой схемы оружия и формулы ядов на арабском языке, часть — дневник господина Романо, где подробно изложены все его действия и мысли. Оттуда агенты смогут узнать обо всей жизни убийцы, его планах и, что самое главное, то, что он и не помышлял нападать на Совет Десяти, а совершенно справедливо полагал, что они, доведенные до отчаяния чередой дерзких убийств, примутся с пристрастием отыскивать ту мифическую «паршивую овцу».

Эпилог

Здесь будут рассмотрены возможные варианты концовок игры. Они не являются обязательными и единственно верными — изменяйте их на свое усмотрение.

По реке забвения. Концовка, следующая за убийством капитана в его доме. Игроки смогут обнаружить кровавый след, ведущий от тела Умберто Лачетти прочь из дома. Череда кровавых пятен обрывается у ближайшего канала — по вторичным признакам можно установить, что истекающий кровью человек соскользнул либо в воду, либо в лодку. Отмечу также, что если кровосос Франко будет тяжело ранен (останется 20% хитов/

очков здоровья и что там еще может быть), то он минует опцию «зайти к капитану на чай» и сразу двинет к своему логову, где отдаст концы аналогичным нижеуказанному образом.

После этой ночи у агентов будет один день до того момента, как погибнет первый член Совета Десяти (будет отравлен прямо во дворце). Следующий погибнет еще через день, заколотый у себя в особняке. Третий покинет мир через сутки после второго — сунет голову в пеньковое горже. В данном случае пророчество убийцы будет исполнено: Венецию охватит неконтролируемая паника, и государство будет медленно

разваливаться на куски. Рим проклянет Венето и объявит, что сам Нечистый наказал горделивый город, как Господь покарал вавилонян за их спешивость.

Чтобы не допустить такого развития событий, игрокам придется действовать решительно, а именно — отыскать логово палача, чтобы обнаружить там его холодное тело в челноке. Он истек кровью и больше не представляет угрозы. С этими вестями следует поспешить во дворец дождей. Относительно хороший финал.

Растворился в тумане. Концовка, венчающая все действие, если убийцу спугнут или

он каким-то образом дотянет до кульминации (гибели трех членов совета). Различаться разные пути к этому финалу будут лишь спешностью исчезновения главного антагониста. Если он будет легко ранен при встрече с агентами, то не мешкая побросает все и с первым кораблем уберется на материк. Дальнейшее развитие событий будет как в предыдущей концовке. Если у него будет больше времени на подготовку, то палач увезет с собой и все улики,

лишив игроков возможности раскрыть дело. В таком случае город будет обречен.

Отдельно подчеркиваю, что схожий вариант со спешным исчезновением будет и в том случае, если игроки смогут раскрыть душегуба еще до встречи с капитаном. Преступник будет использовать все возможные способы не попасться — ложь, игра на чувствах и, на крайний случай, ползет в драку. Самый неоднозначный и непредсказуемый вариант завершения

игры.

Так или иначе, приключение подошло к концу. Победили ли игроки, или лавровый венок пошел в суп коварному мастеру, надеюсь, что вам понравился сюжет и персонажи этой истории. Награды победителям в виде золотых монет и титулов, а также наказание проигравшим оставляю на откуп ведущего. Засим спешу откланяться, ведь создание моего первого полноценного модуля ушатило меня в...

Конец



Приложения

Информация в помощь мастеру

В данном разделе мы кратко рассмотрим климатические особенности Венеции и прочие детали, могущие помочь ведущему точнее передать атмосферу средневековой жемчужины торговли и искусства.

Температура и влажность. Сказать, что в Венето влажно, значит сильно покривить душой. Почти 100%-й показатель оставляет свой отпечаток на всех строениях, которые покрываются налетом черной плесени, а запах сравним с духом заплесневевшей рыбы. В январе (время проведения модуля) часто случаются туманы, а температура колеблется от 0 до +4-7 градусов.

Особенности застройки. Венеция возводилась в буквальном смысле на воде. Первые поселенцы, спасаясь от войн, строили лачуги на сваях, вбивая их очень тесно друг к другу, чтобы их срезы образовывали надежную опору для фундамента. Сотни лет поселение разрасталось, набивались новые сваи, а для крепкой основы города использовался мрамор, не впитывающий влагу. По прошествии нескольких веков опоры окаменели, обеспе-

чивая устойчивость уникальному городу. Исходя из этого не станет открытием то, что в Венеции каждый квадратный метр на счету, и улочки крайне узкие и извилистые. Наравне с пешими прогулками для перемещения прибегают к помощи гондольеров – гребцов, рулевых и, зачастую, владельцев гондол (длинных узких лодок с поднятым носом, правят которой стоя на корме с помощью длинного весла). Вместимость такого транспорта составляет до 6 человек.

Именно поэтому в приключении редко приводятся точные описания местности. Почти любой, за редким исключением, участок города выглядит как лабиринт узких улочек и двух-трехэтажных домов, прижимающихся друг к другу порой вплотную.

Исторический период и некоторые несоответствия. Замечу, что данное приключение лишь основано на некоторых исторических фактах, а ряд событий являются полностью вымышленными. Например, гостиница «Луна Бальоне» существовала и тогда, и ныне здравствует, да не подточат века ее фундамент. Вот только автор кощунственно передвинул ее на юг площади Сан-Марко в большое трехэтажное здание, объединив его

с кафе «Флориан» на первом этаже, которое появилось через пять веков после игровых событий. Так что «Луна Бальоне» стал полноправным пятизвездочным отелем своего времени на десятки номеров и с впечатляющей таверной на первом этаже. Планировка здания предполагается достаточно стандартная (общий холл на этаже и четыре исходящих коридора с комнатами).

С религиозной точки зрения Венеция была очень космополитична, что не могло не уязвлять Рим, но ничего поделаться с этим святой престол не мог, и граждане свободного города обзавелись прокураторами Святого Марка, которые заменяли им назначенное папой духовенство. Из числа прокураторов нередко выбирался и дож.

Техническая информация

Этот раздел призван дать мастеру представление о примерных ценах того времени, скорости перемещения по городу и максимально информативно описать персонажей игроков, антагониста и типовых противников.

Скорость перемещения. Игроки смогут стандартно передвигаться по городу со скоростью один сектор за 15-20 минут. Скорость может быть снижена из-за объективных обстоятельств (туман, непроглядная темень, сильный дождь) или напротив, увеличена (хороший проводник, гондола). Ребро квадрата на карте равняет-



ся приблизительно 250 метрам.

Деньги и цены. Самой крупной монетой в Венеции был золотой цехин, который равнялся двадцати лирам. Точный преysкурant отыскать было сложно, но вот приблизительные цены на некоторые товары в то время:

- мальчик-раб стоил 50 цехинов (товар крайне дорогой)
- визит к врачу влетит болезнному в 1 цехин (медики в то время были редкостью, а хорошие — и по-давно)

- в свое время Венеция вы-купила регион Далмацию за скромные 100 000 цехинов
- за 5 лир можно было получить хороший ужин в приличном месте (с вином и фруктами в сезон)

Биография и образ убийцы

Детство и юность Франко Романо прошли в жарком Неаполе, в семье простого рыбака. Среди своих братьев и сестер он выделялся не только за-видным ростом, но и острым, пытливым умом, отдаляющим его от ограниченных, по его мнению, домочадцев. Мальчик самостоятельно закончил школу при храме и уже в шестнадцать лет смог стать студентом университета города Падуя, которому покровительствовала Венеция. В двадцать четыре года Франко уже имел звание магистра медицины и поступил на службу в военный флот корабельным хирургом, где столь редкая в море специализация позволила ему быстро подняться по карьерной лестнице. В течении шести лет он оттачивал свои хирургические навыки не только на раненых матросах, но и на плененных недругах, участвуя в допросах с пристрастием в качестве заплочных дел мастера. Страдания «ограниченных полуобезьян», как называл большинство людей Романо, доставляли ему немалое наслаждение, что сподвигло его попробовать себя в роли солдата. Хорошие физические данные и способность сохранять холодную голову сослужили ему добрую службу, и через пару лет о его «подвигах» с опа-

ской шептались все матросы корабля «Блистательный».

Такое положение не устраивало капитана судна, и он предложил Франко окончательно сойти на берег. Понимая, что в данном случае ему нечего противопоставить, хирург, к наивной радости капитана, попросил высадить его в Венеции. Перед тем, как сойти на берег, злонравный Романо преподнес бывшим уже сослуживцам солонину, фрукты, вино и овощи, дабы те не запомнили его как ненадежного товарища. Стоит ли говорить, что когда был приготовлен праздничный ужин, корабль, покинувший надежный порт еще с рассветом, разом лишился своей команды, надолго пропав в бескрайних морских просторах. Лишь спустя два года его с днищем, пропоротым об острые скалы на юге Италии, случайно нашли местные рыбаки.

Оказавшись на постоянной стоянке в Венеции, Франко некоторое время размышлял о своем будущем, нередко захаживая в «Луна Бальоне». Прежний хозяин гостинного дома, Пабло Севиччи, вел дела откровенно плохо и часто демонстрировал полное равнодушие к судьбе своего заведения, доставшегося ему по наследству от отца. Несложно догадаться, что предложение синьора Романо о

покупке заведения было встречено его уже бывшим владельцем с большим энтузиазмом. Всех накопленных Франко денег как раз хватило на погашение запрошенной Пабло цены. Господин Севиччи, приятно отягощенный золотым грузом, пустился в праздную жизнь и вскоре был убит своими новыми друзьями, желавшими заполучить его богатства. Негодяев изловили в кратчайшие сроки и, как одного, повесили на городской площади.

Между тем под мудрым руководством нового хозяина «Луна Бальоне» и расположенная на первом этаже таверна «Флориан» процветали, день ото дня становясь все краше и привлекательнее для состоятельных купцов и вельмож. Франко Романо быстро стал заметной персоной в городе, получив даже благосклонность среди представителей Совета Десяти, что было неслыханной удачей для любого дельца того времени. В течении пяти лет его заведение стало синонимом словам «роскошь» и «изысканность».

Жизнь стремительно богатящего Франко стала входить в типичное для людей его уровня русло, а жаждущий вызовов разум понемногу сдавал позиции, уступая место неге безбед-

ного существования. Все резко изменилось около двух лет назад, когда уже полнеющий синьор Романо неспешно прогуливался по рынку Сан-Поло, облаченный в длиннополые черные одежды и неказистую маску чумного доктора. Образ маскарадного лекаря был выбран от скуки, и Франко подыскивал что-нибудь более подходящее его образу. По советам своих гостей он заглянул в лавку старого Джузеппе и взгляд его сразу упал на прекрасную черную бауту (специфическая маска в виде демонического лика), которую старик зачем-то задвинул в самый неприметный угол. Романо был заворочен маской и реальность отступила для него на второй план. Почти не слыша, что бормотал старик, хозяин гостиницы высыпал перед ним горсть монет, которые, словно речную гальку, зачерпнул в кожаном кошелье. Вся дорога до «Луна Бальоне» прошла, словно во сне, гул человеческих голосов докатывался до ушей ликующего владельца маски, но он не разбирал его. Почти всю ночь Романо крутился перед зеркалом, не переставая наслаждаться пьянящим ощущением целостности, словно нашел утраченную часть себя. Вместе с этим чувством вернулась и кипящая ненависть к людям, пробудившая его дремлющий злобный разум. Посеять хаос в этом самодовольном городишке, лишить его связующих скреп, нанести серию точных и смертельных ударов, оставив его истекать кровью.

Франко принялся разрабатывать свой чудовищный план и сразу вывел несколько постулатов, обязав себя неукоснительно соблюдать их во что бы

то ни стало:

- всегда один, никаких союзников
- снимая маску, я лишаюсь части себя, всего лишь жалкий трактирщик
- маскируйся.

Словно одержимый, он действительно разделился на две личности. Без черной бауты безумец утрачивал свою клокочущую ненависть и демоническую пронизательность, оставляя ее своему единственному другу. Желая убедить окружающих, что ему по нраву сытая жизнь в достатке, Франко сшил себе некое подобие мешка из мягкой кожи с многочисленными ремешками для крепления на груди и животе. Постепенно он



наполнял его ячменным зерном для создания у окружающих людей впечатления, что господин Романо с годами добреет. В ход пошли железные ножные браслеты, отяжеляющие его походку. Завершила образ манера периодически поедать соленых сардин, запивая их водой, что вызывало заметную отечность, усиливая впечатление о его мнимой тучности.

В покоех Франко имелся люк

в личный винный погребок на первом этаже, что устроил для себя еще основатель заведения. К нему вела узкая винтовая лестница из постоянно сырого нешлифованного камня, куда рослый Романо едва втискивался при своих богатырских размерах. В небольшом помещении было организовано убежище, где будущий убийца вспоминал свои боевые навыки и строил планы разрушения основ Венеции. В своих бумагах, которые сохранились у него со времен морских походов, он нашел старые свитки, украденные им на захваченном арабском корабле. Папские буллы предписывали сжигать такие бумаги, но Франко втайне сохранил их, чему сейчас был несказанно рад. Схемы оружия и снаряжения, предназначенных для шпионов и убийц, настоящие трактаты о тайных агентах при великих эмирах арабских земель. Сведения были самыми общими, но они оказали Романо неоценимую услугу.

Дело оставалось только за определением уязвимых мест для нанесения смертельных ударов. Для этой цели Франко Романо тайно приобрел заведение «Медный грош», известное тем, что под его крышей находят прибежище и работу люди не самых честных профессий. Подделка документов, слежка, сбор информации, что не желает разглашать хранящий ее человек или группа людей — вот лишь небольшой перечень услуг, предоставляемых в порочном вертепе, втиснувшимся в плотный ряд нестройных домишек района Каннареджо. Подобное приобретение позволило вывести самые сокровенные и непри-

стойные пристрастия властных фигур. Определившись с рядом людей, смерть которых могла бы посеять хаос и всеобщее недоверие в правящих кругах, Романо приступил к поиску мастера, способного тихо изготовить все необходимое вооружение. Выбор пал на недавно прибывшего искусни-

ка, перебивающегося случайными заработками — Альвара Борхеса. Кандидатура как нельзя лучше подходила для воплощения в жизнь «оружейной» части плана. Сырье и инвентарь для изготовления ядов и наркотических смесей было закуплено в аптеке Блюхери, что на площади Сан-Поло. И

вот, за несколько месяцев до исполнения своего приговора, палач разослал шесть писем угрожающего содержания. Пять предназначались для тех, чьи смерти разожгут ядовитое пламя вражды богатых домов, а шестое было адресовано самому Совету Десяти. Охота началась...

Расшифровка действий убийцы

Первой жертвой палача пала хозяйка публичного дома для знатных господ, что озарял мягким светом своих окон тихие улочки острова Джудекка. Палачу было доподлинно известно о непрекращающемся потоке угроз и предложений в адрес старой Моззерини от ее клиентов, беспокоящихся о своем положении. Опасаясь, что вести об их порочных наклонностях достигнут ушей врагов и, что еще хуже, влиятельных жен, благодаря которым были получены титулы и богатство, прелюбодеи лелеяли мечту получить компромат исключительно в индивидуальном порядке. То, что старуха никогда не собирала грязных тайн, было известно лишь ее помощнице Изабелле.

У старой Моззерини была единственная слабость — молодой любовник, которого она заваливала подарками и золотом, лишь бы он принадлежал только ей. Двадцатилетний жиголо не отказывался от щедрых даров и даже перебрался на Джудекку в купленный для него дом. Молодой человек совершенно не интересовался делами своей покровительницы и ничего не знал об интригах, плетущихся вокруг ее персоны.

Убийца допустил существен-



ный просчет, полагая, что либо Изабелла, либо любовник Моззерини служат гарантами безопасности, храня у себя компрометирующие документы. Но даже если это было бы не так, то трясущиеся за свой статус клиенты перегрызли бы друг другу глотки, подозревая каждого в получении бесценных бумаг. Расчет палача был безупречно беспроектным, как и устранение самой жертвы.

Ликвидатор вычислил, что три раза в неделю женщина тайком покидала свое заведение и под покровом ночи пробиралась по темным улочкам к своему любовнику. Дело оставалось за малым — сброшенный за спиной цели кусок черепицы (чтобы ее внимание на несколько секунд было поглощено изучением источника шума), стремительный спуск с крыши по

веревке за спину жертвы и один точный удар. Удаление глаз было произведено с помощью специальной ложки с рабочей частью в виде полый полусферы. Столь же стремительным являлось и отступление к припрятанной в ближайшем канале одноместной низкой гондоле.

Покидая место преступления, мясник не заметил Изабеллу, вышедшую на тайное свидание с Александром, что, впрочем, вряд ли бы его сильно встревожило.

Вторым пал вице-адмирал Венецианской военной флотилии Аруан Монтерро, человек, благодаря которому был достигнут столь желанный для всего торгового города мир между двумя могущественными семьями. Брак его дочери и прямого наследника дома Альман прекратил почти семидесятилетнее противостояние, но его собственный сын, безрасудный повеса Джуно, постоянно задира новопеченного родственника, что могло вылиться в дуэль. Это значило бы новую войну, разгоревшуюся с небывалой силой. К счастью, вице-адмирал железной дланью правил не только флотом, но и собственной семьей. Пока он жив, мир между семьями не сможет нарушить и сам Дьявол.

Это прекрасно понимал и убийца. Если удастся устранить Аруана, то его бестолковый сынок рано или поздно нарвется на дуэль с мужем своей сестры. Тогда любой исход поединка разрушит все надежды на продолжительный мир. Дело оставалось за малым — убрать стоящего на пути убийцы командира флота, проживающего в районе города, больше похожем на одну большую казарму.

Каратель без особого труда смог обустроить себе наблюдательный пункт на крыше дома напротив особняка вице-адмирала. Старая голубятня на черепичной односкатной поверхности располагалась аккуратно перед окном кабинета будущей жертвы. Такое удачное стечение обстоятельств омрачилось постоянным отсутствием хозяина дома, руководящего спуском на воду нового тяжелого корабля и две недели ночных бдений прошли впустую. Это совпадение внесло роковые изменения в планы душегуба, ведь за это время совет успел призвать в город группу своих агентов (игроки), которые в скором времени придут в порт.

Наконец удача улыбнулась терпеливому охотнику, и жертва показалась у открытого окна, оперевшись на подоконник и жадно вдыхая прохладный ночной воздух. Хищно взвизгнув, арбалетный болт, истекающий губительным ядом, рванул к груди вице-адмирала. Вороненая сталь пробилась в сердце, что сделало кончину жертвы быстрой, но максимально мучительной. Седой моряк еще цеплялся за ускользающую реальность и даже сумел выхватить из висящей на стуле португалии широкий кинжал. Но исход боя твердой воли с отравлен-

ным металлом был предрешен.

Видя предсмертную агонию своей цели, убийца забросил в окно абордажный крюк на крепкой веревке, что проделывал не раз в своем кровавом прошлом. Все заняло не более минуты, и отрубленная кисть Аруана Монтерро опустилась в небольшой поясной мешок. Отступая по крышам района Кастелло, изверг слышал выкрики сына вице-адмирала и удаляющийся топот стражников. Они не поймают и его тени...

Устранение **третьей** цели осложнялось рысющими по всему городу агентами Совета Десяти, которых выписали с материка насмерть перепуганные правители Венеции. Пусть, для ночного охотника рутинная работа приобретала острый привкус опасности. Это хорошо, ведь третий пункт его плана был настолько скучным и простым, что с ним справились бы и дети.

Мелкий ничтожный червь, отец Франциск. О его темных делишках палачу было известно почти все — поддельные документы, шантаж высокопоставленных особ, что есть мочи вжимающихся спинами в дверцы своих шкафов, скрипящих от вылезающих на свет скелетов. Склонение к прелюбодеянию своей подопечной и извращенные истязания слабоумного церковного служки великолепно дополняли образ закутанной в монашеские одежды мрази.

Идея о методе ликвидации пришла убийце вместе с вестями о том, что местные дети, святого отца откровенно ненавидящие, часто издеваются над ним. Палач быстро завоевал расположение местных сорванцов сладостями и предложением нового способа поддеть надоедливую

священника. Закрепив небольшую кадучку над дверью, убийца наполнил ее раствором сока борца свирепого. Расчет был прост — открывшаяся дверь лишит посудину опоры и ее содержимое окатит падре с головы до пят. Местная детвора охотно согласилась стеречь «ловушку» от случайных доброхотов и их таинственный покровитель отпраздновал готовиться к ночной вылазке. Прибыв к месту с наступлением темноты, головорез привычно взобрался на крышу напротив окна святого отца. Сегодня ночью ему будет душно и ставни обязательно будут открыты. Перебравшись с помощью абордажного крюка в комнату священника, убийца застал его в полуобморочном состоянии и, не мешкая, приступил к исполнению своей угрозы. Франциск был распят на собственном алтаре, а его язык покинул своего хозяина и скрылся в черной кожаной сумке.

За номером четыре значился Амарричиато Фиорентино, главный дворцовый дегустатор, известный знаток экзотических блюд и просто редкостной занудности тип. Единственная из жертв, которая добровольно явится на заклание. От этой мысли у ликвидатора сладко ныло черное сердце. Дом, полный хмельных гостей, веселящихся до изнеможения, агенты совета, что бессильны помешать ему казнить еще одно напыщенное ничтожество. Опасность и томное ощущение почти божественной власти.

У недотепы-дегустатора был один весьма существенный недостаток — тщеславие. Он настолько зависел от своих побед, что любой ценой рвался к лавровому венку и в преддверии

грядущего состязания гурманов прилагал все усилия, чтобы раздобыть список блюд. Ему не сказано повезло, ведь в «Медном гроше» как раз оказался человек, способный раздобыть требуемые перечни вместе с рецептами за скромную сумму. Стоит ли говорить, что эта удача вовсе не была случайной, а таинственный губитель прекрасно знал манеру Фиорентинно напиваться до поросычьего визга, отмечая свои победы. Его неумность в возлияниях и была ключевым элементом в планах коварного убийцы.

Для начала потрошителю пришлось долго играть роль радушного хозяина в своем гостеприимном доме, хлопоча о благополучии высоких гостей и подгоняя слуг. Блистательная победа дегустатора стала сигналом для начала второго акта этого кошмарного спектакля. Сославшись на усталость (неподдельную, так как почти сутки убийца провел без сна, занятый организацией пышного праздника), он отбудет в опочивальню. Личные покои, проверить щеколду, чтобы никто не смог внезапно вломиться и нарушить его планы. Десертное вино. Бутылка стоит два цехина, редкий сорт из греческих провинций. Ничего не жалко, ничего. Опиума хватит, чтобы свалить целый отряд дуболомов, что называют себя стражниками и весьма грубо выражаются, топчась под самыми

окнами «Бальоне».

Осторожно заглянув в небольшое смотровое окошко и убедившись, что коридор пуст, убийца ловко проскользнул в покои, приготовленные для триумфатора и оставил на прикроватном столике пыльную бутылку из мутного стекла и начищенный серебряный кубок с золотой филигранью. Теперь осталось только вернуться в свое логово и ждать отмеченную жертву. Спустя пару часов явился и гвоздь вечера в состоянии, близком к скотскому. Как и предполагалось, он направился к привычной для него двери и, обнаружив поздравительную бутылку, принялся отмечать свой успех в гордом одиночестве. Через десять минут дегустатор уже беспробудно спал, бросая вызов небесам громopodobными раскатами храпа.

Еще раз проверить коридор. Убийца облачен в кожаный передник и перчатки, чтобы кровь не забрызгала грудь, живот и руки, выдав тем самым истинное обличье душегуба. Гости пируют, их гомон слышен даже здесь, вот кто-то уже тискает служанок в укромных эркерах. Девицы не прочь угождать благородным господам, ведь их ждет вознаграждение. Дверь в покои дегустатора не заперта, быстрее, чтобы не встретиться с рыщущими псами Совета. Вот он, раскинулся на кровати в ожидании своей

смерти... Мягкая плоть легко расходитсЯ под бритвенным лезвием хирургического ножа. Он даже не проснулся. Отсесть пищевод и кишечник. Трофей, омытый горячей кровью, быстро прячется в плотный кожаный мешок. Пора уходить. Спрятать трофей в логове и спать. Спать с чувством выполненного долга.

Уходя, убийца уже не заметил, как резкий порыв ветра, ворвавшийся в открытые ставни, смел со столика изящный серебряный кубок и красное, словно кровь, вино медленно растеклось по отполированным доскам...

Пятая и последняя жертва. Ей была уготована участь куда более тяжелая, нежели четверем предшествующим. Благородный капитан городской стражи, идеалист, не выносящий даже намек на подлость и лицемерие. Таким ничтожеством крайне легко манипулировать и по этой причине он получил послание, заметно отличающееся от тех, что были доставлены четверем несчастным.

В этом письме убийца туманно и аллегорично намекал на личности своих будущих жертв, медленно изводя капитана Лачетти и заставляя его отбросить все помыслы, кроме одного - изловить таинственного палача и предать его смерти. Молодой Умберто покорно шел в расставленную для него ловушку...

Последовательность основных событий

Прибытие игроков в Венецию		В ночь с 3 на 4 день убит отец Франциск		Пир. Убий- ство Фио- рентино.		Дуэль убийцы и капитана Лачетти
День 1	День 2	День 3	День 4	День 5	День 6	День 7

Имя: Франко Романо / Убийца

Возраст: 38 лет

Рост: 192 см

Род занятий:

Особенности: великан (в виде Франко Романо – грузный)

Характер: см. стр. 29

Основные параметры

Физические



Интеллектуальные



Личностные



Навыки

Боевые



Социальные



Мистические



Криминальные



Научные



Атлетические



Выживание



Ремесленные



Инженерно-технические



Искусство



Политические



Краткое описание персонажа

См. стр. 29.

Наглядная система генерации

Усаживая свой афедрон за написание модуля, находящегося за рамками каких-либо ролевых систем, я постоянно представлял мастеров, посылающих в мой адрес изощренные проклятия. Действительно, приключения, оформленные в общем виде, часто страдают нехваткой наглядности. Для исправления этой ситуации я решил набросать простенькую систему, призванную помочь ведущему в адаптации основных игровых персонажей. Далее я рассмотрю

все основные положения, а более детальный разбор будет осуществлен на примере условного игрового альтер эго.

Элементы системы

Все элементы системы можно условно разбить на четыре блока, совокупность которых формирует общий наглядный «портрет» того или иного персонажа.

В первый блок входят такие элементы как пол, рост, возраст, физические и психологические особенности субъекта. Номе-

ром два идет небольшой блок, состоящий из трех основных макропоказателей или атрибутов (физические, интеллектуальные и личностные).

Третий блок отражает развитость основных групп навыков — боевых, социальных, научных и т. д.

Четвертый блок — краткое описание персонажа разной степени художественности.

Далее я приведу пример и подробнее рассмотрю каждый блок.

Имя: Микеле де Лука

Возраст: 39 лет

Рост: 167 см

Род занятий: военный медик, эксперт

Особенности: лысина, коренастый

Характер: добродушный, приветливый

Основные параметры



Навыки



Краткое описание персонажа

В противовес своему ученому коллеге Анжело, коренастый и заметно полысевший Микеле добродушен, прост и приветлив. Годы, проведенные на службе в войсках континентальной Венеции военным медиком не подточили его жизнелюбия и желания помогать страждущим. Подобное поведение вызывает непонимание со стороны надменного синьора Нери, но лекарь не обращает на это внимания.

Альберто Моретти высоко ценит осведомленность Микеле в области медицины, благодаря которым было спасено немало жизней, и множество убийц были сурово покараны, ведь медику приходится выступать и в роли судмедэксперта.

Первый блок

Думаю, что никому не нужно объяснять значение возраста, имени и роста персонажа. Отдельно стоит заострить внимание разве что на трех оставшихся пунктах: роде занятий, особенностях и характере. С первым номером из этой тройки все достаточно ясно — это основной вид деятельности героя, зачастую определяющий его роль в группе. Графа «особенности» отвечает за внешние детали альтер эго, которые могут выделить его из общей массы, подчеркнув его индивидуальность. Вот наш лекарь, например, заимел лысину и отличается весьма коренастым телосложением. Последний пункт тождественен предыдущему, но отвечает за особенности характера описываемой личности, которые довершают первое впечатление. В нашем случае у героя приветливая и добродушная натура.

Второй блок

В этом разделе встречаются числовые параметры, отражающие уровень развития героя (или злодея, как вам будет угодно) в трех базовых направлениях: физическом, интеллектуальном и личностном. Оценка группы атрибутов проводится по десятибалльной шкале. Среднестатистическим значением является параметр 4, минимальным 1. Для пущей наглядности и несерьезности все параметры представлены не привычной арабской цифрой, а линейной шкалой, разбитой на десять делений.

Физические атрибуты включают силу, ловкость, проворство и выносливость персонажа.

Интеллектуальные параметры отражают собственно интеллект, память, сообразительность и внимание героя.

Личностные атрибуты подразумевают обаяние, контактность, привлекательность и схожие черты личности.

Третий блок

Самый объемный блок показателей, включающий в себя группы навыков, которыми может владеть персонаж. Оценка также проводится по десятибалльной шкале со средним параметром 4. Здесь следует отметить, что ни один из персонажей не имеет в виде значения группы навыков нулевого параметра. Посудите сами — непорочно отыскать человека, который ну вообще ни черта не понимает, скажем, в политике (сборщики налогов надоели, собаки!), боевых столкновениях (вот, наемни Петровичу бока намаляли...) или научных дисциплинах (ученый — в г%№не печеный, а у меня изба промерзает). Персонаж с низкими показателями в какой-то группе будет иметь самое общее, зачастую искаженное собственными домыслами представление о данной области. Всего в данной системе существует одиннадцать групп, которые мы и рассмотрим.

1. **Боевые.** Эта группа включает в себя осведомленность в теории и практике агрессивно-деструктивных взаимодействий. Рукопашная схватка, стрельба из луков, арбалетов, аркебузов, мушкетов, винтовок, пистолетов. Карвинг по противнику и вышибание из него дури всеми видами холодного оружия также входят в этот список. Навыки обслуживания сложных в инженерном

плане орудий и банальное наведение блеска на доспехах в эту категорию не входят.

2. **Социальные.** Эта группа вобрала в себя все тонкости дипломатии, чуткости и человеческого взаимопонимания. Как персонаж чувствует себя в социуме и насколько легко добивается своего умелыми переговорами, лестью или обманом отражено в этом параметре.

3. **Мистические.** Комплекс знаний и умений персонажа, посвященного в таинства сомнительного толка. Религиозные обряды, оккультные традиции, герметические формулы и алхимия — вот составляющие элементы третьей группы умений.

4. В **Криминальной** группе навыков отыщет отдушину игрок, ценящий альтернативные доходы за счет ротозеев и нерадивых хозяев, опрометчиво не запирающих дверь в свое жилище. Воровство, взлом, шантаж, азартные игры — все к вашим услугам.

5. Под **Научной** группой не подразумеваются исключительно академические дисциплины, но также имеются в виду все нехитрые познания об окружающем мире. Знания о том, что замерзающая вода разорвет бочку, а обильные дожди могут вызвать оползень тоже в какой-то мере относятся к этой группе. Банальная грамотность тоже базируется на этом параметре.

6. Девиз **Атлетической** группы будет однозначно «Быстрее, выше, сильнее». Ловко карабкаться по отвесной каменной стене, удирать от стражи по базарной площади, лихо перелетая через овощные развалы и героически перетаскивать тещин диван без единого

перекура — все это пустяки для обладателей высокого показателя в этом навыке.

7. **Выживание** включает в себя умение ориентироваться на местности, добывать пропитание, охотиться и прокладывать себе путь как сквозь лесные чащи, так и через коварные фьорды.

8. **Ремесленная** группа незаменима для тех, кто жаждет привносить в этот мир творения прекрасные и рукотворные. Знатный повар, обедающий у него ювелир и оскорбленный сапожник, которому «вон тот обжора должен шекель» – все они относятся к широкой прослойке ремесленного сословия.

9. В **Инженерно-техничес-**

кой группе собраны знания и навыки, позволяющие персонажу возвыситься над «серой массой» за счет своего понимания работы различных механизмов и сложных технических систем. Наиболее ярко группа работает в сочетании с другими суммами навыков. Вместо пустоголового бойца мы получим осадного инженера, а сырой карманник превратится в коварного диверсанта и саботажника.

10. **Искусство.** Умение оценить, а при высоких значениях параметра группы и создать левантийский ковер, греческую скульптуру или ласкающую слух мелодию.

11. Искусные в **Политике** герои чутко понимают особен-

ности функционирования громоздкого бюрократического аппарата, тонкости дворцовых интриг и детали экономических доктрин различных государств.

Четвертый и последний блок содержит краткое текстовое описание образа героя, которое призвано увенчать образ персонажа, расставляя акценты его биографии и профессиональной ориентации.

Надеюсь, что эта подсистема поможет мастерам комфортно воссоздать персонажей в тех игровых правилах, в рамках которых они планируют вести данное приключение. Думаю, что и для словесных сессий эта схема также станет подспорьем.

Персонажи

На следующих страницах приведены основные характеристики и краткие описания персонажей.

Полный состав партии:

Альберто Моретти - главный
Анжело Нери - шпион, эксперт
Марио Ломбарди - мореход, боец
Джованни Эспозито - охотник, следопыт
Бруно Риччи - солдат, боец
Микеле де Лука - военный медик, эксперт

Имя: Марио Ломбарди

Возраст: 31 год

Рост: 176 см

Род занятий: мореход, боец

Особенности: стройный, привлекательный

Характер: оптимист, бабник

Основные параметры

Физические



Интеллектуальные



Личностные



Навыки

Боевые



Социальные



Мистические



Криминальные



Научные



Атлетические



Выживание



Ремесленные



Инженерно-технические



Искусство



Политические



Краткое описание персонажа

Свою карьеру юнги на торговом корабле Марио начал еще в 6 лет, сбежав из родного дома в Ломбардии. Годы скитаний по бескрайним морям превратили тощего егору в умелого морехода, два десятка лет кочующего от Магриба до далеких берегов Индии.

Марио — стройный подтянутый мужчина средних лет, сумевший не растерять свою привлекательность для юных девиц и сохранить поразительную непоседливость, тогда как многочисленные стычки с пиратами и взбешенными мужьями развили в нем неплохие бойцовские навыки.

Друзья же ценят в нем редкий талант не унывать даже в самые черные дни.

Имя: Анжело Нери

Возраст: 41 год

Рост: 168 см

Род занятий: шпион, эксперт

Особенности: художав, аристократичен

Характер: надменный

Основные параметры

Физические



Интеллектуальные



Личностные



Навыки

Боевые



Социальные



Мистические



Криминальные



Научные



Атлетические



Выживание



Ремесленные



Инженерно-технические



Искусство



Политические



Краткое описание персонажа

Анжело Нери - классический пример шпиона высшей пробы. Невысокий, художавый, с длинными смоляными волосами, одетый в безупречные одежды темных тонов, он словно сошел со страниц докладов Совету Десяти о «подозрительных личностях».

Анжело получил блестящее образование и всю свою жизнь продолжает совершенствоваться в «истинном искусстве», под которым он подразумевает целый ряд дисциплин, жизненно необходимых шпику.

Равными себе считает только Альберто и Микеле, но не может не признать полезность остальных членов группы.

Имя: Альберто Моретти

Возраст: 37 лет

Рост: 178 см

Род занятий: главный

Особенности: седина, крепкое телосложение

Характер: уравновешенность, лидер

Основные параметры



Навыки



Краткое описание персонажа

Почти полностью поседевший, крепко сложенный венецианец вот уже 21 год преданно служит Совету Десяти так же, как в свое время служил его отец. Альберто почти не выделяется из толпы благодаря своей привычке неброско одеваться и не носить украшений.

Именно ему выпала честь собрать агентурную ячейку и последние два года бдительно нести службу на благо Дожа и Венеции.

Альберто хорошо воспитан и тщательно взвешивает свои слова, прежде чем высказаться. Его враги (кто еще не отправился на виселицу) рассказывают дивные небылицы, будто синьор Моретти может подчинить одним лишь взглядом... Враки, не иначе.

Имя: Джованни Эспозито

Возраст: 22 лет

Рост: 172 см

Род занятий: охотник, следопыт

Особенности: юный, кудри

Характер: любопытный, энергичный

Основные параметры

Физические



Интеллектуальные



Личностные



Навыки

Боевые



Социальные



Мистические



Криминальные



Научные



Атлетические



Выживание



Ремесленные



Инженерно-технические



Искусство



Политические



Краткое описание персонажа

Джованни – самый молодой из агентурной ячейки, организованной Альберто Моретти. Выросший в семье охотника, переехавшего жить в город, юноша перенимал как ремесло своего отца, так и самостоятельно изучал особенности своего нового дома. Результатом стала редкая способность не испытывать дискомфорта и «охотиться» непосредственно в городской среде. Четыре года назад Альберто принял на службу молодого охотника к большой гордости его отца, служащего егерем при знатном вельможе.

Имя: Бруно Риччи

Возраст: 30 лет

Рост: 180 см

Род занятий: солдат, боец

Особенности: кряжистый, густая борода

Характер: немногословный, уравновешенный

Основные параметры

Физические



Интеллектуальные



Личностные



Навыки

Боевые



Социальные



Мистические



Криминальные



Научные



Атлетические



Выживание



Ремесленные



Инженерно-технические



Искусство



Политические



Краткое описание персонажа

Молчаливый и крепкий, словно дубовая колода, Бруно является самым опытным и фанатичным бойцом из группы Альберто Моретти. Здоровяк-неаполитанец, заросший черной щетиной, напоминает, скорее, медведя из далеких северных земель, чем добропорядочного иностранца.

Бруно долгое время служил в гарнизонах по всей Италии, изыскивая любую возможность ознакомиться с новым для себя видом оружия или доспехов. Феноменальная неприхотливость ко сну, помноженная на любовь к одиночеству и грамотность, сделала из синьора Риччи настоящего эксперта в теории и практике оружейного дела. Это весьма заинтересовало Моретти, приложившего немало усилий для вербовки столь ценного агента.

Имя: Микеле де Лука

Возраст: 39 лет

Рост: 167 см

Род занятий: военный медик, эксперт

Особенности: лысина, коренастый

Характер: добродушный, приветливый

Основные параметры

Физические



Интеллектуальные



Личностные



Навыки

Боевые



Социальные



Мистические



Криминальные



Научные



Атлетические



Выживание



Ремесленные



Инженерно-технические



Искусство



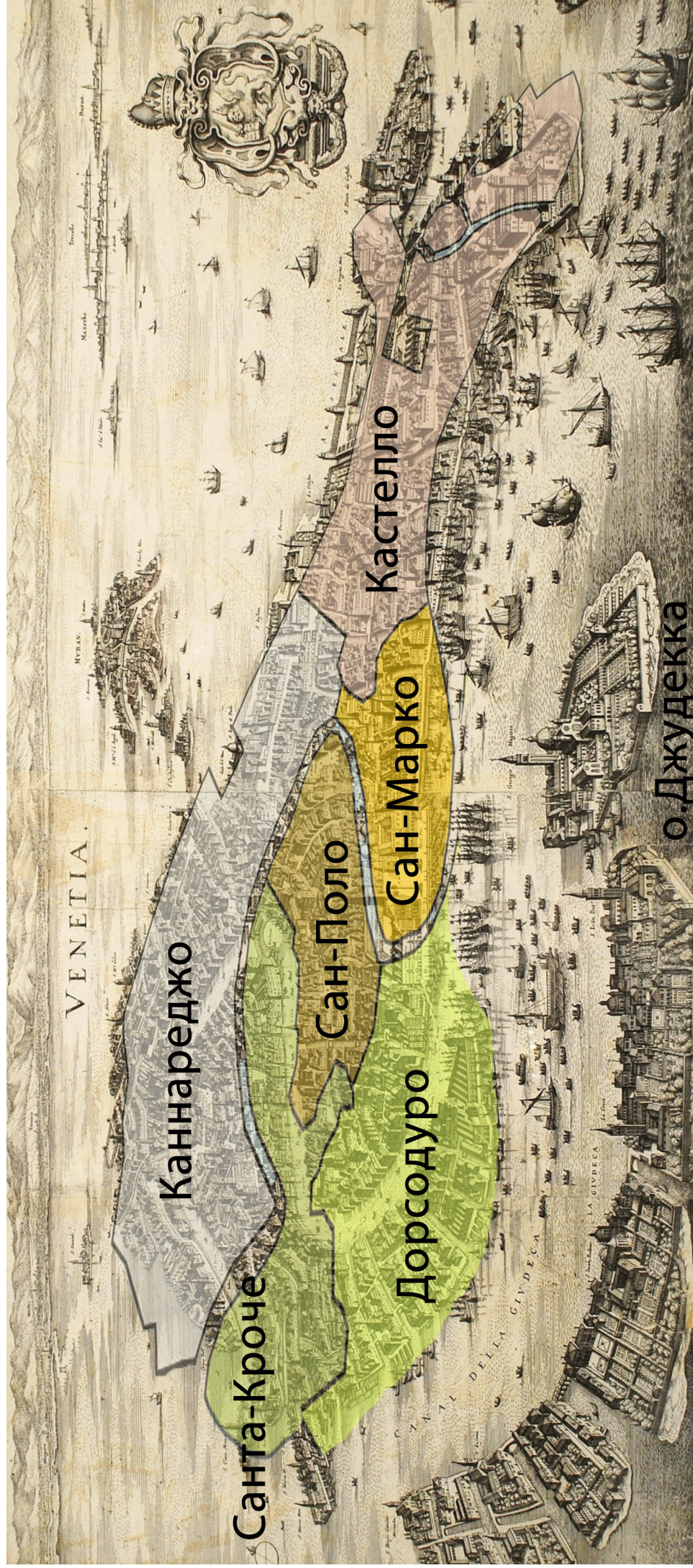
Политические



Краткое описание персонажа

В противовес своему ученому коллеге Анжело, коренастый и заметно полусевший Микеле добродушен, прост и приветлив. Годы, проведенные на службе в войсках континентальной Венеции военным медиком не подточили его жизнелюбия и желания помогать страждущим. Подобное поведение вызывает непонимание со стороны надменного синьора Нери, но лекарь не обращает на это внимания.

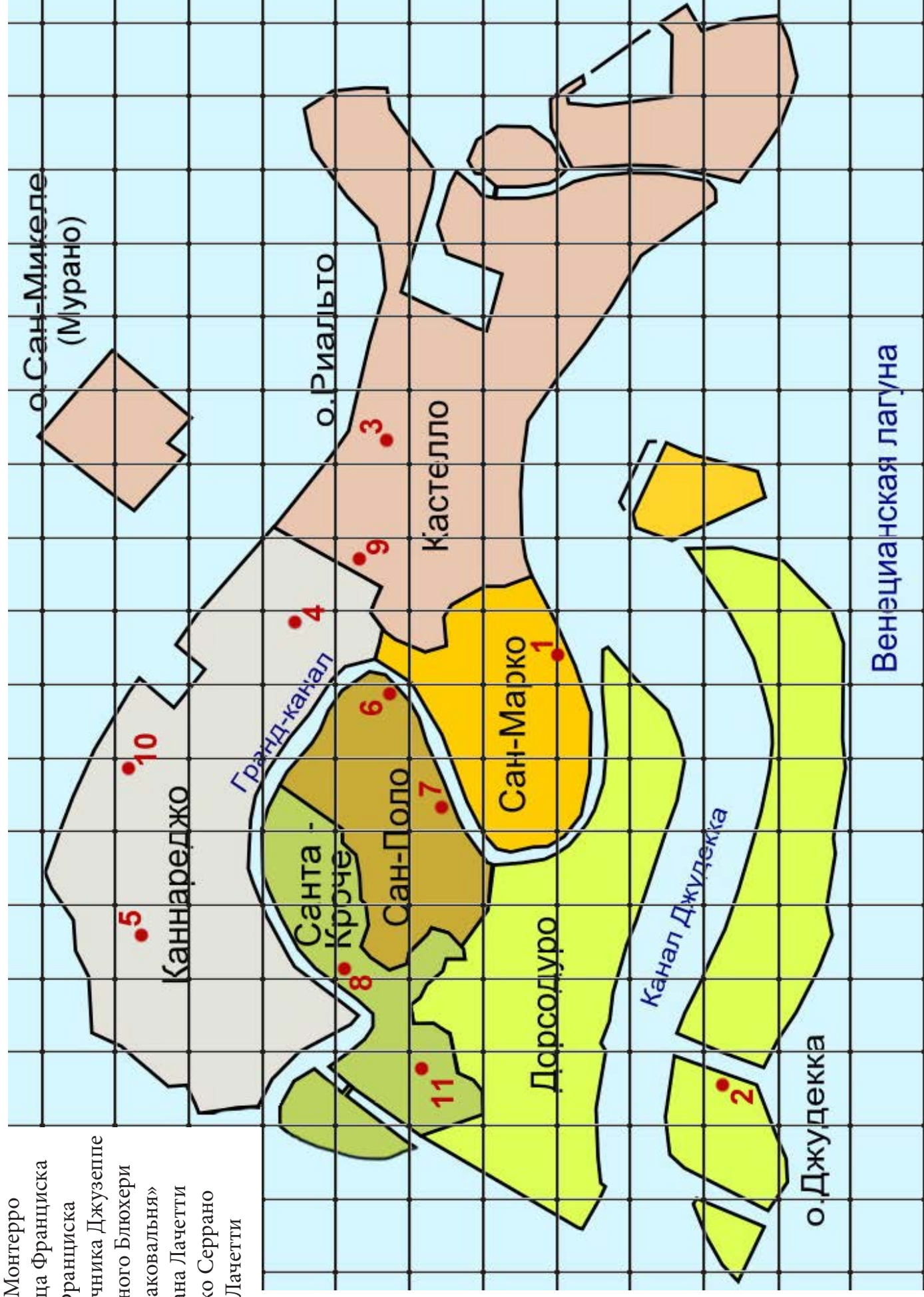
Альберто Моретти высоко ценит осведомленность Микеле в области медицины, благодаря которым было спасено немало жизней, и множество убийц были сурово покараны, ведь медику приходится выступать и в роли судмедэксперта.



о. Джудекка

Пояснения к карте (не предыдущей странице):

- 1 – Луна Бальоне
- 2 – калле ди Меццо, заведение сеньоры Мозерини
- 3 – дом семьи Монтерро
- 4 – часовня отца Франциска
- 5 – дом отца Франциска
- 6 – лавка масочника Джузеппе
- 7 – аптека чудного Блюхери
- 8 – «Золотая наковальня»
- 9 – дом капитана Лачетти
- 10 – дом Марко Серрано
- 11 – засада на Лачетти



Пакет с заданием, полученный игроками от Маурицио Феррари

После прочтения — уничтожить...

Содержимое пакета, переданного персонажам контактным лицом при личной встрече:

1. Два документа, описывающих недавние убийства, произошедшие до прибытия игроков.
2. Письмо, адресованное Совету Десяти.
3. Вексель на сумму 25 цехинов за подписью дожа.
4. Карта Венеции с отмеченными местами убийств.
5. Кольцо – печать Совета Десяти.
6. Короткое пояснение лично от Маурицио Феррари.

Джулия Моззерини

Хозяйка салона для состоятельных сеньоров «Алый шелк», возраст 43 года. Была убита в ночь с 7 на 8 марта. Тело нашли под утро жители острова Джудекка, что входит в район Дорсодуро, на калле ди Меццо. Стражники, увозившие покойную на кладбище, рассказывали страшные вещи. На спине старой Моззерини зияла ужасная открытая рана, а глаза ее были самым бесчеловечным образом вырваны из орбит. Никто даже не слышал, как убивали несчастную, но местные жители поговаривают, что за салоном недавно стал наблюдать какой-то странный сеньор, возможно, вам стоит разузнать об этом подробнее.

Сейчас стража охраняет салон, чтобы никто из его обитателей не смог покинуть пределов дома. Городские власти считают, что убийца может находиться внутри. Печатка совета позволит вам беспрепятственно проникнуть за охраняемые двери.

Вице-Адмирал Аруан Монтерро

Эта жертва — тяжелая потеря для всей Венеции. Вице-адмирал двадцать шесть лет был опорой Венецианского флота и верным человеком для Совета Десяти. Его убийство было настолько же дерзким, насколько жестоким и неожиданным. Аруан был предан лютой смерти в собственном доме, в собственном кабинете, в тот момент, когда дома находилась вся его семья и прислуга. Совет полагает, что это дело рук того же убийцы, на чьей совести оборванная жизнь Джулии Моззерини. Причиной думать так послужила отсеченная правая кисть вице-адмирала, а умерщвлен он был арбалетным болтом в грудь.

Дом сейчас не очень рад гостям, но вам придется потревожить их скорбное затворничество и изучить место убийства. Передавайте мои самые искренние соболезнования его безутешной семье.

Письмо, адресованное Совету Десяти

Досточтимые сеньоры, прошу понять меня и считать дальнейшее прочтение этих строк клятвой никогда, вы слышите, никогда не разглашать изложенного никому из живущих. Я послушался Совета и посмел скопировать письмо, что подбросили в «пасть льва» некоторое время назад. Досточтимые члены Совета настрого запретили кому бы то ни было распространяться о содержании вышеупомянутого послания. Итак...

«Не стану приветствовать вас и желать доброго здоровья, ибо не завидую вашей участи, о досточтимые члены Совета Десяти. Я выбрал себе достойную жертву из вашего числа, но ее смерть от моей руки была бы слишком простым решением. Милей же мне будет посмотреть, насколько вы заслуживаете своей славы изобличителей предателей и шпионов. Есть один среди вас, что прогнал душой и вверил себя пороку. Есть один, чью голову должен отсечь между двух колонн клинок палача. Найдите змею в своем гнезде, а я буду следить за последними днями, отведенными на ваши жалкие метания. Пятеро погибнут от моей руки, прежде чем я обращу свой меч на вас. Но если вам будет не под силу отыскать предателя, я заберу троих из Совета. Такова будет ваша плата за беспечность.»

Сие послание было брошено в «пасть льва», как обычное донесение Совету. Поначалу оно не вызвало особых тревог, таких угроз было немало и все они оказывались беспочвенны. Но вот уже двое погибших. Осталось три. Дай-то Спаситель, чтобы это оказалось совпадением.

От Маурицио Феррари, координатора Совета Десяти

Приветствую вас, сеньоры. Так как вы долгое время провели на чужбине, вдали от прекрасной Венеции, спешу кратко разъяснить ваше положение. Стража не знает вашего истинного рода занятий и лишний раз об этом распространяться не стоит — секретность прежде всего. Если вдруг вам потребуется прибегнуть к влиянию совета, то для таких случаев предусмотрено кольцо-печатка, что лежит в этом же пакете. Один его вид намертво зашивает рот стражам, но повторюсь: не стоит во всеуслышание объявлять о своем присутствии. У врагов Венеции могут быть весьма чуткие уши, а такой перстень — находка для них. Также вы обратите внимание на вексель за подписью самого дожа на сумму в двадцать пять золотых цехинов, которые вы можете потратить по своему усмотрению. Обменять вексель на звонкую монету можно в банке. Я взял на себя смелость добавить к пакету необходимых инструкций карту Венеции с отметками мест убийств, возможно, это сможет помочь вашей группе в поисках.

Завершая свое обращение, замечу — вам предоставлены две больших комнаты на третьем этаже в «Луна Бальоне» и бесплатное питание во «Флориане». Ничто не должно мешать ходу расследования. Желаю вам удачи, сеньоры, и да поможет вам Святой Марк.

Письмо от Совета Десяти

Синьору Альберто Моретти.

Приветствую вас, господин Моретти. Вы славно служили Совету Десяти за пределами границ нашего славного государства и проявили себя как верный и рачительный слуга. Слухи о Ваших успехах сохраняют веру в непобедимость Венеции.

Но тучи сгущаются над нашей родиной, и страх поселился в самых отважных сердцах. Совет повелевает Вам незамедлительно отправиться в Венецию для защиты ее единства и благополучия. По прибытии Вас будет ожидать доверенное лицо Совета, Маурицио Феррари, находящийся в ранге координатора и доверенного распорядителя, так что отнеситесь к нему с подобающим его положению почтением. Встретиться с ним вы сможете в таверне «Флориан», что при гостинице «Луна Баллоне». Поторопитесь.

Совет Десяти

Письма убийцы

Госпоже Моззерини

Приветствую вас, госпожа Моззерини. Ваше нецеломудренное ремесло привлекает немало тех, кто скрывает под своей личной благородства прогнившую сущность раба собственной похоти. Именно у вас они становятся сами собой-грязные, низменные, ведомые лишь примитивными инстинктами. Перед вашими глазами, моя госпожа, предстают картины поистине омерзительные. Я избавлю Вас от этих страданий...

Достопочтенному синьору Аруану Монтерро

Снимаю перед вами шляпу, синьор Монтерро. Во времена свирепых штормов вы хладнокровно вели свой корабль сквозь ледяной мрак и коварные рифы, стальной дланью сжимая колесо штурвала. Бравый капитан, ваши трюмы полны крыс, запасы продовольствия иссякли, а команда погрязла в пьянстве и блуде. Не стоит везти в порт столь неприглядный груз, капитан, не стоит...

Падре Франциску

Святой отец, вера, внушаемая вами, удерживает грешников от дальнейшего падения в бездну, дна которой нет. Зачем же спасать эти больные, истлевшие души, зачем продлевать их агонию. Своими речами вы несли слово Божье. Дарованный Творцом язык вселял ложную уверенность в мятущиеся умы. Пора прекратить это...

Синьору Амаричиато Фиорентино

Мой низкий поклон Вам, о августейший знаток изысканнейших яств и напитков. Слава Ваша гремит во всех уголках Благословенной Венеции и даже за ее пределами. Скромно смею надеяться увидеть Вашу сокрушительную победу над жалким выскочкой, что посмел бросить вызов Первому придворному дегустатору, неустанно хранящему покой дожа и его совета в богатых столовых залах. Благороднейшее рубиновое вино, которое только Вы сможете оценить по достоинству, наполнит дорогой серебряный кубок, даря наслаждение вашей изящной утробе...

Капитану стражи Умберто Лачетти

Безродное дитя, выросшее в нищете, всю свою жизнь лелеющее образ благородного рыцаря в своих детских мечтах. Твое благородство стало твоей самой большой проблемой, и я не раз докажу тебе это. Я буду неспешно казнить жителей Венеции, тогда как тебе останется только выть в бессильной злобе, словно рыжему шакалу, что мнит себя гордым волком. Четверо, капитан, покинут этот мир. И я настолько щедр, что даже дам тебе подсказку на каждого из них.

Первой от моей руки падет та Мать, чьи дочери желанней всех в Венеции. Вторым погибнет Капитан, что в бури и грозы ведет свой корабль, чей экипаж готов перегрызть друг другу глотки. Третьим станет пастор греха, что насаждает его плодотворно и умело. Четвертая же жертва падет перед глазами Святого Марка. Если ты все еще сможешь называть себя после этого блюстителем Закона, то встречу меня в последний вечер перед постом там, где тебя коснулось бесчестье, там, где луна осветит твою дорогу к разбитому сердцу, Мэлори...

